UCG

PS3专辑

VOL.14

PS3 SPECIAL

重庆中电电子音像出版有限责任公司

PS3专辑

VOL.14

PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏



[信息集结]





[特企集结]





[劲作集结]



[攻略集结]



健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

补页之用，先前是广告，特和谐。



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 NEWS REVIEW

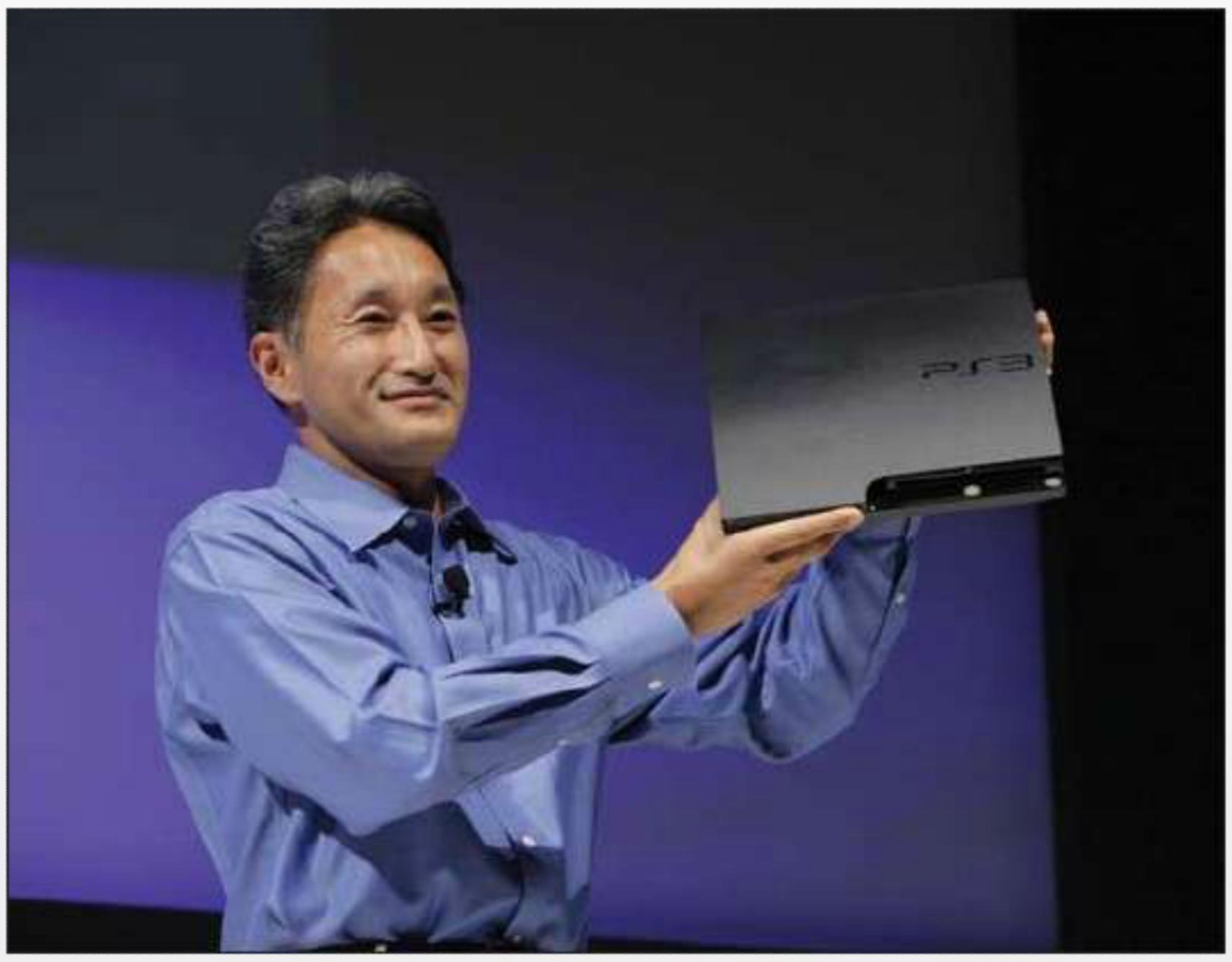
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

平井一夫掌握索尼命脉，有望继任社长

事件回放，索尼宣布平井一夫从4月1日起正式就任集团副社长，掌管索尼新成立的“消费产品与服务集团”，该集团包含索尼所有的消费电子产品与网络服务。也就是说，平井一夫的权力从网络化产品扩展到更广阔的所有消费电子产品，包括电视、家庭音响、数码相机等重要产品。索尼集团至今仍是一家以消费电子产品为主的企业，每年大部分营业额来自消费电子产品，现在平井一夫可以说是已经掌握了索尼的经济命脉。

目前索尼正改组为两大集团，除了平井一夫的“消费产品与服务集团”外，另一个是“专业与设备解决方案集团”，面向的是专业市场，由另一位副社长吉冈浩掌管。

南瓜解析 平井一夫是索尼CEO霍华德·斯金格的爱将，早前就有多方传闻指出斯金格有意传位于平井一夫，业界普遍认为索尼此举是为了将平井一夫推向集团CEO的宝座所做的铺垫。自从2006年底就任SCEI社长以来，平井一夫在索尼集团内部的地位像坐火箭一样上升，确实很有希望成为索尼最年轻的CEO。但是最近发生的PSN沦陷事件却为他的仕途蒙上了阴影，刚刚掌握索尼集团命脉就遇上这种灾难级事件，实在让人遗憾。



NBGI本财年力挺PS3，多款新作计划公布

事件回放 最近NBGI在迪拜召开新闻发布会，在公布《灵魂能力V》的同时，也公布了多款大作的发行计划。NBGI表示，本财年将会以PS3为绝对主力，预定发行的PS3游戏数量多达26款，PSP为25款，NDS和3DS分别为14款和17款。在上个财年，PS3游戏的表现也非常抢眼，其中最畅销的游戏如《铁拳6》(115万套)、《火影忍者 终极忍者风暴2》(110万套)等都是PS3版销量遥遥领先。上个财年，NBGI的净利润为18亿日元，预计本财年将会提高到80亿日元。

NBGI宣布《皇牌空战 突击地平线》确定10月11日发售美版，欧版为10月14日，本财年全球目标销量150万套。《无尽传说》有望于8月初发售，NBGI表示本作目标销量为40万套。《山脊赛车 无限》将于2012年发售，动作射击游戏《天旋地转》计划2012年2月10日发售，代号为“Dragon Ball Game Project AGE2011”的《龙珠》新作将于今年秋季发售。《黑暗之魂》日版率先于2011年9月发售，美版将于10月发售。本作收藏版包含画册、迷你攻略本、游戏制作幕后花絮等内容，采用金属盒包装，售价仅为59.99美元，与标准版相同，但是收藏版为限量发行，先订先得。





南瓜解析 在PS时代，Namco曾是索尼最大的功臣之一，但是进入PS2时代，Namco表现平平。在Namco与Bandai合并之后，新成立的NBGI与索尼之间渐行渐远，PS3发售初期，NBGI甚至是对其态度最为冷淡的厂商之一。NBGI为X360开发了多款重头独占大作，但是销量几乎全部落败，反而是之后推出的PS3版销量更高。于是NBGI逐渐回归索尼怀抱，开始将资源转向PS3之后，经营业绩也逐渐好转。

CG电影版《铁拳 血腥复仇》登场



事件回放 NBGI在迪拜的新闻发布会中公布了CG电影版《铁拳 血腥复仇》(Tekken Blood Vengeance)，本片将从夏季开始在北美首映，日本将从9月3日开始公映，届时将会上映3D版。

电影版延续了游戏版的世界观，将会是一部"悬疑动作电影"。



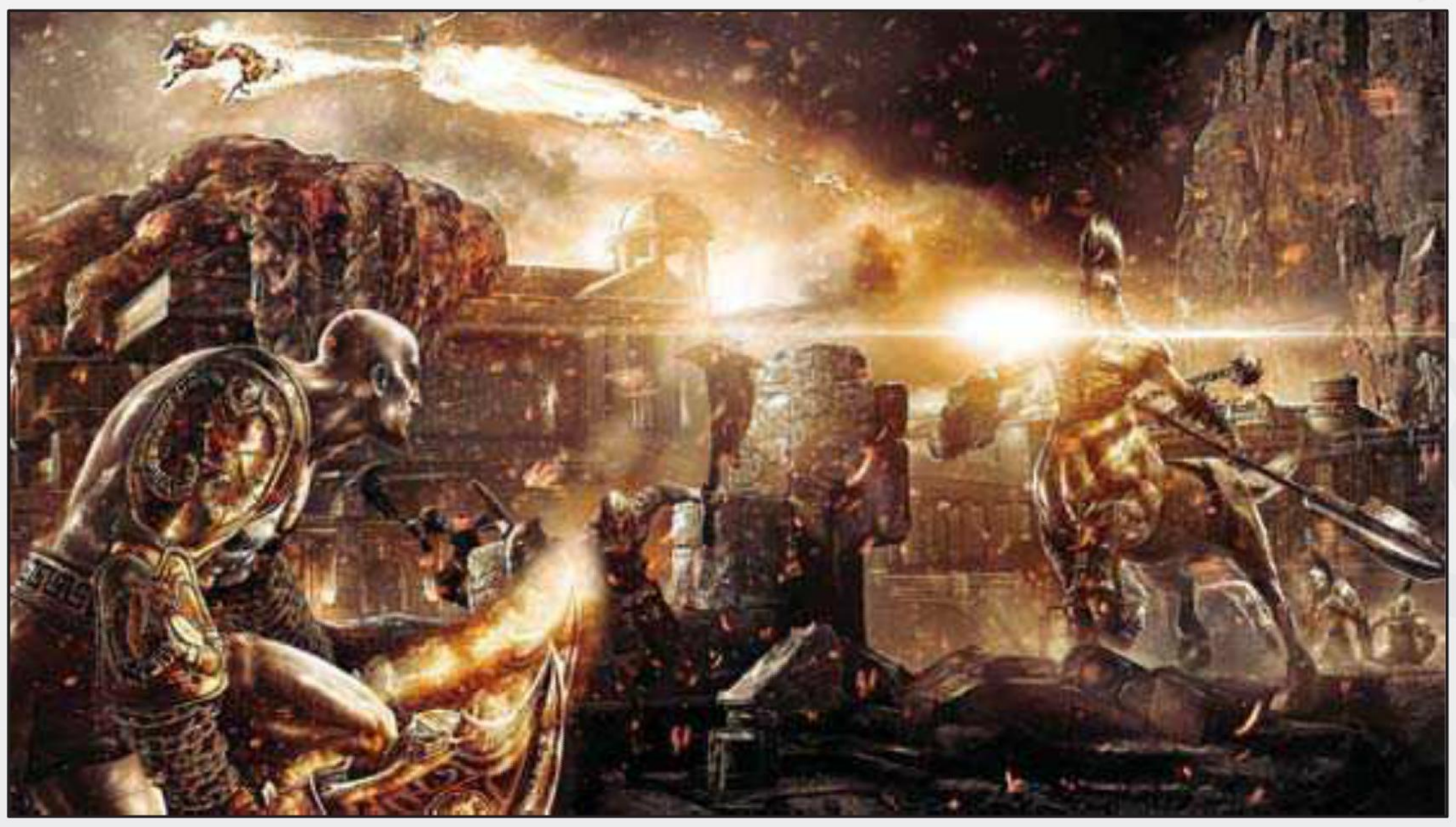
以往"《铁拳》系列"开场CG动画的制作厂商Digital Frontier负责本片的CG制作，确保让玩家看到原汁原味的《铁拳》电影。

该片导演是Digital Frontier的毛利阳一，剧本是《攻壳机动队》的佐藤大。

背景解析 游戏改编的电影里十个有九个是雷，只要是交给好莱坞拍摄，大多都被糟蹋得不成样子，之前好莱坞拍摄的真人电影版糟糕得就连《铁拳》制作人原田胜弘也不愿承认它是《铁拳》。不过由原厂商制作的CG电影版却是玩家所喜闻乐见的，Square Enix的《最终幻想VII 再临之子》就是一个大成功的例子。在PS时代，"《铁拳》系列"的CG动画也是有口皆碑，希望这次的CG电影版能给我满带来惊喜。

《战神IV》明秋发售，加入多人模式?

事件回放 负责开发"《战神》系列"的SCE圣莫尼卡工作室最近开始招聘网络方面的技术人才，负责游戏内的网络通讯、服务器架构、比赛配对等网络技术，意味着《战神》新作可能会有网络多人模式。另据圣莫尼卡工作室的一位动作设计人员透露，去年夏季他已经在进行《战神IV》的过场动画测试。此外，英国《PSM3》杂志也表示，索尼的内部人士已经向他们确认《战神IV》正在开发中，计划于2012年9月发售。



背景解析 《战神III》是PS3上最具标志性的第一方大作之一，虽然该作的结局已经宣告了三部曲的完结，但是一个如此成功的品牌是不会被轻易放弃的，《战神IV》的到来只是时间问题，至于加入多人模式也是当今PS3游戏的大势所趋。不过根据《战神III》的结局，本作的主角可能不再是奎托斯。

Square Enix巨额亏损，面临空前危机

事件回放 Square Enix于5月13日公布了上财年财报，其销售收入为1252.7亿日元，同比降低34.8%，并且出现了120.4亿日元的亏损，而之前一个财年为盈利95亿日元。SE社长和田洋一表示，业绩不佳的主要原因是家用机游戏销售不振，多款游戏的取消也造成了45亿日元的损失。



SE近来不仅业绩持续下降，而且人才大量流失。自从《最终幻想XIII》发售以来，SE大批重要开发人员辞职，原SE第六开发事业部长及《最终幻想XIII》战斗导演土田俊郎、著名游戏音乐人浜渦正志、角色设计师池田奈绪等都相继离开了SE，他们都是在SE工作了十几年的老员工。这些老员工的离去也许与Square Enix工作压力太大有关。在2009年7月，57岁的《最终幻想XIII》情节串联图板导演金田伊功因心肌梗塞不幸逝世。有报道称SE是一家"令人窒息"的公司，前SE制作人员本根康之在微博中透露有两名SE员工自杀，其中一人死亡，另外一人已成为植物人，此外还有一名员工因癌症逝世。之后他的微博留言被删。

背景解析 纵观过去十年，多数日本游戏公司表现不佳，而曾被视为日本游戏业界龙头的Square Enix更是让很多玩家摇头叹息。近年来SE的作品素质普遍不高，开发多年的《最终幻想XIII》也让很多玩家失望。也许出现这些现象的原因是SE的企业环境正在恶化，多年来在先进技术方面的不思进取已经严重伤害了SE在业内的地位，不断地炒冷饭虽然使其在前些年度过了金融风暴，但这种饮鸩止渴的行为将造成更严重的后果。

《GTA V》即将公布？走进天使之城？


■《圣安德里亚斯》里的Los Santos。

事件回放 Take-Two最近注册了一批十分值得关注的网站域名，其中每个域名看起来都很可能与《GTA》新作有关。这些域名表面上与任何游戏都没有关联，但是却非常符合“《GTA》系列”为其虚拟世界做虚拟广告的宣传作风，这些域名翻译过来有“生活入侵者”、“停止付房贷”、“为死去的梦想掏钱”等等。《横行霸道V》即将公布的另外一个迹象是：动作捕捉演员Declan Mulvey最近表示，他刚刚为《GTAV》完成了一些特技动作的捕捉。据传《GTAV》将会以洛杉矶为舞台，项目代号为“RUSH”。

青晨解析 迄今为止“《GTA》系列”销量最高的仍然是PS2的《圣安德里亚斯》，该作中虚构的Los Santos市就是参照洛杉矶制作的。以洛杉矶为舞台很符合Rockstar在美国东海岸与西海岸之间不断轮换场景的惯例。另外，去年就有报道说《GTA》开发团队Rockstar North在洛杉矶到处取景。这么说来，《GTAV》的场景可能真的是洛杉矶，或者是圣安德里亚斯。本作在今年E3展上公布的可能性很大。

索尼/LG官司大战，数十万PS3险遭查封

事件回放 今年春季欧洲海关宣布扣留了数万台运往荷兰的PS3，理由是LG取得了针对索尼的专利诉讼案的初步胜利，并获得法院的暂时禁令。由海牙民事法庭颁布的禁令将运往英国与欧洲其他地区的PS3扣留十天以上。如果扣留期限进一步延长，PS3将会在欧洲各地的商店货架上消失。通常SCE为欧洲地区准备的PS3存货量可以卖两三个星期，但是如果在这段时间内无法得到货源补充，PS3将在整个欧洲全面断货。

按照正常情况，SCE每周运往欧洲的PS3数量为10万台左右，扣留两周就意味着将会有20万台主机无法出货，将给索尼造成重大损失。好在索尼上诉欧洲专利局，成功取消了禁令。荷兰法院作出判决，一个多月来总共被扣留的30万台PS3得以重返零售渠道，而LG被判向法院支付13万欧元的诉讼费。不过LG不会就此善罢甘休，双方的官司大战仍将继续，LG试图以侵犯多项蓝光专利权为由索赔1.5～1.8亿美元。

青晨解析 商业对手之间以法律手段相互攻击是常有的事，LG以PS3侵犯其多项蓝光播放技术为由控告索尼，主要是对之前索尼起诉LG智能手机侵犯其多项专利的反击。由于很多专利技术的相似性，界定是否技术侵权并不是一件容易的事，这种产品种类太多的大集团之间展开官司大战，通常都会演化成互相诉讼，双方各有对方的把柄在手，最后以庭外和解收场，双方白白浪费了时间、精力与高昂的律师费。

PS3破解大神GeoHot向索尼妥协

事件回放 SCE美国分公司与PS3黑客George "GeoHot" Hotz之间的官司案在4月11日突然宣告和解。SCE确认GeoHot已同意今后永远不在网络上发布PS3的最新破解方法。

GeoHot依旧表示他在本案中没有做错。他说：“我从未试图给任何用户造成麻烦或使盗版更容易。我很高兴有这么一场官司。”在这次的和解声明中同时明确表示GeoHot与索尼网站和PSN的黑客袭击事件无关。不过根据索尼从法院获得的暂时性限制令，GeoHot需要将其所有电脑和已越狱的PS3交给索尼，他的网站托管方Bluehost要将GeoHot网站所有访客的信息提交给索尼。北加州地方法院法官Joseph Spero批准了索尼的要求，Bluehost需要提交访客姓名、电话号码、电子邮件与IP地址等信息。



青晨解析 GeoHot被很多玩盗版的PS3玩家视为大神，因为他的破解研究才让PS3的盗版横行。打击盗版、捍卫自身利益本来是无可指责，但是索尼在此次事件中的表现有点过激，其中“索取GeoHot网站所有访客的信息”这一点可以说是将反盗版的矛头指向了普通用户。此举激怒了很多黑客高人，被认为是后来PSN遭黑客全面攻陷的导火索，而这起事件造成的损失远远超过了PS3遭破解的损失。

SCEE放弃多款新作，可能进行裁员

事件回放 据英国媒体报道，SCEE的伦敦工作室、利物浦工作室和Evolution工作室有多个新作项目被取消，做出这一决定的原因是这些游戏在开发中期评估中未获得通过，而SCEE方面又有多个重点大作需要加快开发进度，所以要进行人力资源的优化配置。SCE并未具体指出哪些项目被取消，由于项目的取消可能会有一定幅度的裁员。

SCE发言人说：“对产品组合进行评估与前景分析之后，我们决定将伦敦工作室、利物浦工作室和Evolution工作室的小部分项目简化或取消。本次决定是对所有游戏进行内部评估之后做出的，我们相信应该将更多的资源分配给今年以及近期的独占第一方游戏，强化那些即将完成的项目。”

青晨解析 在游戏行业，一款新作开发到中途被取消是再正常不过的事，而且被取消的项目一般会占到总项目数量相当大的比例。索尼一直在增强第一方的开发实力，这次欧洲的多个项目被取消，可能只是一种资源的战略重组，是为了加快近期大作的开发，这说明索尼正在集结资源打好今年空前激烈的年末商战。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

Call of Duty: Modern Warfare 3

发行商 | Activision Blizzard　发售时间 | 预定2011年11月8日

在E3展召开之前，很可能再次成为年度第一大作的《COD MW3》泄漏了大量情报。来自多方面的消息指出，本作的战场将会是纽约、巴黎和伦敦，在这些重要城市的全面战争意味着本作的冲突将会是“第三次世界大战”的级别。据称本作将“重塑《COD》系列”，之前几作的悬念将在本作中得到解答，包括几个关键角色的最后时刻。本作是由Infinity Ward、Sledgehammer Games和Raven Software三家工作室联合制作。

据称，本作一开始就延续了前作的结尾，美国对俄罗斯的突袭不知所措。接着俄罗斯的舰队进入了哈德逊河，在那里发动了对纽约的大规模袭击。本作也将采取多主角的结构，玩家扮演俄罗斯联邦保护服务组织探员、SAS特工、坦克炮手和AC-130炮手，以及之前几作的关键角色与新角色。两名新角色是三角洲部队的特种兵，代号是“Frost”和“Sandman”。本作总共有15个任务，从某俄罗斯军队对曼哈顿的入侵开始，最后是在迪拜的决战。多人模式将会有20多张地图可选，还有两种特别行动模式：“生存”与“任务”。







在这次泄漏的资料中还详细描述了部分任务，例如扮演Frost炸掉纽约证券交易所上方的干扰塔，驾驶黑鹰战斗机与敌人的直升机周旋。在纽约任务之后，时间跳到半年后，玩家扮演俄罗斯特工，目标是保护俄罗斯总统，让他能与美国成功签署和平条约。再往后是Price、Soap和Yuri的任务，地点是非洲，他们要前往塞拉利昂夺取正要卖给Makarov的生化武器。接下来的任务是扮演SAS特工，目标是阻止敌人将大规模杀伤性武器运到伦敦。这个任务中有伦敦地铁里的追逐战，最后是一排货车在国会大厦门口爆炸，释放出致命的化学物质。以此次生化袭击为契机，俄罗斯军队向欧洲大陆的多个国家发动了一系列的攻击。之后将转战德国柏林、汉堡、法国巴黎、捷克布拉格等城市，涉及的地点之多、任务多样性之广令人瞠目结舌。

龙之信条

发行商 | Capcom
发售时间 | 预定2012年



这是一款由《鬼泣4》团队开发的“开放世界动作游戏”，采用经典美式RPG的世界观背景，围绕剑、魔法与龙。本作将会是Capcom重点打造的一个全新品牌，投入了150名精兵强将。游戏从设计概念提出直到今天已有三年时间，实际开发也有两年时间。

游戏中，玩家可以从三种角色类型中选择，分别是：攻击型的战士、魔法型的巫师与速度型的神行者，除此之外可能还有未公布的角色类型可选，性别与相貌可以自己决定。游戏将会以4人小队的方式展开冒险，玩家控制一人。其余3人由AI控制。在战斗中玩家可以抓住怪物的身体，爬到怪物身上，这是本作的一个重要系统。比如你可以抓住狮鹫的腿攻击，将其砍掉，或者顺着腿爬到狮鹫的头部攻击。比起只能围在怪物四周战斗的大多数同类游戏，这种战斗系统无疑更激烈刺激。

除了将带给玩家巨大而开阔的世界，本作中还有一座大城市可以探索，有200多名NPC可以互动，他们都有各自的生活而作息时间，所有居民都有真人配音。本作的游戏时间可以达到30～100小时，前者是主流程时间，后者是算上分支内容后的总游戏时间。本作也会有在线多人模式，不过可能不是与其他玩家在线并肩作战，而是“借用”线上好友的NPC与自己一起战斗。

刺客信条 启示录

发行商 | Ubisoft

发售时间 | 预定2011年11月

本作将会是“Ezio三部曲”的完结篇，将会揭开系列最大的秘密。本作的Ezio已经50岁，他来到了当年他的祖先埃泰尔所在的Masyaf，却发现那里已经被圣堂武士占领，他们正寻找某神秘圣物。游戏中，Ezio将前往君士坦丁堡寻找圣物，在那里遇到了新刺客，包括年轻的苏莱曼，他是后来的土耳其帝国第十任君主。他还将遇到土耳其帝国刺客组织大首领Yusuf Tazim。Ezio找到了藏有圣物线索的5个封印，它们与Animus一样存储了埃泰尔的记忆，Ezio将通过它们体验埃泰尔的部分生涯。在本作中，玩家也将知道Desmond神秘的过去，在Desmond的游戏部分将会有系列从未有过的玩法。

在本作中也可以招募新刺客，可以将他们派到地中海的多个地区，利用各自的能力特点完成相应任务。占领了一个地区就会获得金钱奖励，或者特定物品。本作以君士坦丁堡为主要舞台，那里分为4个区域，每个区域都有自己的文化背景与建筑。此外玩家还可以造访地下城市卡帕多奇亚。本作新增的主要武器是“钩刃”，可将其勾住滑索滑行。玩家还可以用各种原料配方配制出炸弹，最多可以配制出300多种炸弹，例如闪光弹、烟雾弹等。



第2次超级机器人大战OG

发行商 | NBGI **发售时间** | 未定

NBGI最近正式公布了PS3独占的《第2次超级机器人大战OG》，游戏将采用高清的2D战斗画面。本作的限定版将收录电视动画版《超级机器人大战OG THE INSPECTOR》全部26话的蓝光版，









总共4张BD，此外还有设定画集与特殊包装盒，定价高达41790日元。

本作将收录大量新登场的原创机体与人物，包括《超级机器人大战D》、《超级机器人大战MX》的主角机，以及新机体“亚修”和“神雷”，龙人机与雀武王也在参战名单中。制作人寺田贵信表示，本作战斗场景采用了3D背景与2D角色，战斗画面达到前所未有的高解析度。3D的背景也为视点切换与运镜带来了更多的可能性。

丧尸围城2 番外篇

发行商 | Capcom **发售时间** | 预定2011年秋季发售

这是一款由Capcom温哥华工作室开发的外传式作品，仍然是以Fortune City为舞台，但主角却是一代的Frank West，除了会有全新的故事与任务外，一代的拍照系统也会回归，还加入了新场景、道具、载具等，读盘时间将会缩短。

故事讲述Frank West在一代的事件后成为新闻界的超级巨星，但是没多久人们就渐渐将他淡忘。为了恢复自己的事业地位，Frank参与了杀丧尸的电视节目“Terror is Reality”。他的第一个节目是在拳击场上与丧尸决斗，虽然他勉强获胜，却被主持人取笑他是个过气记者，而且身材发福还脱发。Frank很后悔参加了这个鬼节目，他想离开那里，但是意外发现了主持人不可告人的秘密……



生化危机 重生精选辑

发行商 | Capcom **发售时间** | 预定2011年秋季发售

本作是《生化危机4》与《生化危机代号 维罗妮卡》的高清版，美版将以下载的方式将两款游戏分别推出，而日本则是推出零售版合集。高清版《生化危机4》将会收录艾达的“Another Order”





任务。喜欢过去经典《生化危机》形态的玩家将迎来DC名作《代号 维罗妮卡》的高清化，由于原作的清晰度较低，因此本作将会是重新制作。

灵魂能力V

发行商 | NBGI
发售时间 | 预定2012年

NBGI在迪拜召开的新闻发布会中公布了《灵魂能力V》，本作故事设定于前作的17年后，新主人公叫Patroklos，是索非蒂亚的儿子，其武器和母亲一样都是剑和盾。

据官方表示，本作的系统会和之前有所变化，出场角色也有较大不同。游戏同样支持网络对战，同时官方确认会有来自其他作品的客串角色。西格飞也将在本作中登场，如今他已经40岁，使用的是三代中的武器。本作目前的开发度还很低，只有10%的程度。



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

5000万 索尼于4月15日宣布，截至3月29日，PS3累计销量已经突破5000万台，PSN账号数量突破7500万，PS Move截至4月3日累计销量超过800万套。截至2010年12月底，在PS3上发行的游戏总数达到2128款，总销量超过4亿套。目前三大主机的累计销量差距正日益缩小，微软曾在1月份的消费电子展期间宣布X360销量突破5000万，而Wii截至去年12月底的总销量为8600万台。

600万 SCE宣布，《GT赛车5》全球出货量已经达到637万套，成为首款突破600万套的SCE第一方PS3游戏。目前“《GT赛车》系列”全球累计出货量已经超过6300万套。

1亿 最近EA首席执行官John Riccitiello在“广告时代会议”中发表基调演讲，在演讲中透露，《战地3》的广告预算将会超过1亿美元。



他还表示作为其最大对手的《COD》新作今年的广告费可能也会达到1亿美元，所以这是2亿美元的FPS巨作营销大战。EA的目标是让玩家今后谈起FPS时，首先想到《战地》而不是《COD》，他说：“这是一场巨人之战，就像微软与谷歌的战争。”

1407126 这是2010年3月31日～2011年4月1日期间PS3在日本的实际销量数字，也是一个值得纪念的数字——因为PS3在日本的年销量首次超过了Wii(同期为139万7498台)。虽然这一财年日本游戏产业规模大幅萎缩，总规模下降了13.9%，硬件市场规模下降21%，软件市场规模下降9.3%。但是PS系主机的表现却相当出色，PSP的销量也超越了NDS，索尼系在这一财年实现了对任天堂的全面反超。

1亿960万 这是索尼通过PSN开展日本地震赈灾活动筹集到的善款，将会分别捐赠给多个慈善组织，为日本的灾后救济提供支援。在此次地震中，日本游戏业的损失估算为73.3亿日元，其中硬件为28.6亿日元，软件为44.7亿日元。索尼因为多家工厂受灾，也蒙受了极大的损失。

流言蜚语

PS3新机型？

最近有报道称，索尼将会推出PS3的新机型，其体积将会进一步缩小，搭载300GB硬盘，定价为186.99英镑。除了刺激市场需求外，这次推出新机型的另一个重要目的是为了防止盗版。薄型PS3的体积不算小，经过这么多年的工艺进化，再开发出真正小型化的PS3应该已经没有任何困难。如果新款PS3确实存在，今年E3展就是最好的亮相舞台。

Quantic新作名为《Fiv5》？

据游戏业界小道消息网站Superannuation报道，SCEE最近注册了一个新作商标叫做“Fiv5”，这很有可能是《暴雨》开发商Quantic Dream的新作名。此外，该工作室的一位设定图画师最近透露他正参与开发一款名为《Infraworld》(下界)的游戏，该作原本在2006年被取消，目前可能已经被重新启动。对于其新作，《暴雨》制作人David Cage表示将会以《暴雨》开发过程中积累的经验为



基础，可能会采用类似的互动电影式游戏方式，不过会探索不同的方向。

《MGS》高清三部曲？

据英国《官方PS杂志》报道，Konami可能会在PS3上推出高清重制的《潜龙谍影》三部曲。时下PS2游戏的高清热潮方兴未艾，过去在动作冒险领域与《MGS》齐名的“《生化危机》系列”也在高清化，将《MGS》高清化看来确实是很有必要。

《天剑2》？

英国游戏杂志《PlayGamer》称Ninja Theory将于E3展上公布《天剑2》，故事发生在前作的10年后。据称本作将会是一款沙箱式、高开放度的游戏，有丰富的任务和高度互动性的场景。

Home新形态？

虽然PS3的“Home”人气不足，有点形同虚设的感觉，但是索尼不会放弃Home。有消息称，为了吸引人们再次来到Home的世界，索尼目前正在酝酿对Home的彻底改造。最近流传到网上的新版Home图片看起来更像一个阳光明媚的购物广场，而且显得更具未来感。





神机短消息

■SCEE在伦敦举办的一个活动中公布了PS3的“Dual View 3D”新功能，利用3D电视在奇偶帧输出不同画面的原理，将双人游戏时两个玩家对应的画面帧交叉呈现在屏幕上，再通过快门式3D眼镜让玩家看到不同的画面，两个玩家对着同一台3D电视玩起了《杀戮地带3》的双人模式。



■SCE表示今年PS3的宣传新口号是“Only On PlayStation”，着重宣传PS3丰富的独占游戏。SCE品牌经理Scott McCarthy表示，之前的口号突出的是硬件，而这次突出的是软件，尤其强调2011年PS3将会拥有最强大、最丰富的独占大作。他说：“今年我们将拥有历史上最强的游戏阵容。”

■据美国《综艺》杂志报道，Capcom的《鬼泣》将通过索尼的Screen Gems发行电影版，目前已聘请了剧本作家Kyle Ward负责写剧本，正在拍摄的电影版《夺命双雄》也是由他负责剧本。



■SCE美国分公司市场部主管Peter Dille于3月9日确认辞职，原因未明。Peter Dille于2006年4月加入SCEA，策划了PS3北美首发等重要宣传活动，在此之前他曾是THQ公司的市场部主管。

■《瑞奇与叮当》开发商Insomniac公司于3月12日宣布成立分公司Insomniac Click，该部门将负责开发时下流行的手机游戏与Facebook游戏。



■SCE英国常务董事Ray Maguire宣布辞职，他是PS系列主机打入欧洲的功臣，在SCE工作了17年。

■索尼宣布目前正在开发的对应3D模式的游戏共50多款，其中将近30款会在年内发售。

■Banpresto于4月1日与Bandai Entertainment Company(简称BEC)合并，成立了全新的“B.B. Studio”。

■Team Ninja的早矢仕洋介最近向《官方PS杂志》透露，《忍者龙剑传III》将会有非常“复杂”的多人模式，不过整个游戏的难度范围跨度更大，新玩家可以更容易上手。在本作的单人模式中可操作角色只有隼龙一人，剧情方面会更深入描述隼龙的个人生活。



■最近澳大利亚的游戏评级机构出现了EA赛车游戏《火爆狂飙》最新作的登记信息，该作名为《Burnout Crash》，对应平台为PS3/X360。

■最近美国著名游戏零售商GameStop向其部分注册会员提供了PS3的100美元代金券，使用这张代金券，就可以用200美元的超优惠价格买到160GB版PS3，或者以250美元购买320GB版PS3。



■前索尼集团社长大贺典雄于4月23日与世长辞，享年81岁。大贺典雄担任社长的年代是索尼最辉煌的时代，SCE就是在他的批准下成立。

■Square Enix宣布将于7月21日在日本推出《最终幻想XIII》的廉价版，PS3与X360版本的售价都是3990日元。

■《星之海洋》开发商tri-Ace最近在一次业界会议中进行了他们新一代引擎的演示，tri-Ace表示这段看起来与高质量CG动画几乎没有什么差别的影像完全是即时演算，他们的新引擎是为PS3和X360而开发。





在PSN被黑客攻陷20天后，霍华德·斯金格首次召开了面向媒体记者的圆桌会议。这位自从接掌索尼以来灾难不断的老爵士显得疲惫不堪，他不再像过去那样向人们描绘网络时代的美好蓝图，他眼神黯淡地说：

"这是一个开始，不幸的是，即将到来的不是一个美丽新世界，而是一个丑陋新世界。"

丑陋新世界

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

平井之战

此次突发事件对平井一夫既是危机也是机遇。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

斯金格爵士说，现在评估PSN沦陷所造成的经济损失还为时尚早，潜在的负面影响尚难以估量，客户与第三方信心流失的长远影响无法量化。不过分析家们估算的数字是10亿美元左右。不管实际数字是多少，5年励精图治，好不容易摆脱亏损走向盈利的SCE将再现巨额赤字。黑客们用几天的时间抹杀了SCE五年的努力，51岁的平井一夫遭遇了他职业生涯中最大的危机。

在5月1日召开的新闻发布会中，有细心的记者看到平井一夫的眼角隐约噙着泪花。从5月20日PSN关闭之日起，他几乎参加了与PSN有关的每一场会议，他用英语亲自与加州的技术团队交流，用日语与东京的首席安全官长谷岛真时商讨对策，同时还要参与法律事务与总商业计划的决策。一些索尼内部人士说，他们对平井一夫亲力亲为的程度感到惊讶。过去5年PS3的危机不断，但平井一夫的危机管理经验并不丰富。早期PS3最艰难时，他刚被调到日本总部不久，所以他将多数事务分派给下属。此次突发事件对平井一夫既是危机也是机遇。经纪公司CLSA分析家Atul Goyal说："正在发生的事伤害了索尼，对平井一夫却是一个难得的机会，可以证明他的领导能力。如果处理得当，他将成为CEO继承人的不二之选。"

斯金格对平井一夫依旧信赖，在媒体圆桌会议中，他多次表扬平井一夫在此事件中处事干练。他相信以平井一夫对PSN的了解，他能比任何人更快地将PSN带离困境，他说："在这样的时期，惟一值得欣慰的是平井一夫表现出来的冷静与可靠的领导能力。"在这20多天，平井一夫扮演了索尼集团的头面人物，他在5月1日的新闻发布会中对全球玩家深鞠长躬，在5月14日的PSN恢复上线声明视频中用流利的英语向玩家道歉并说明情况。他就像日本内阁官房长官枝野幸男一样在危机中成为家喻户晓的人物。他一方面承受着外界的压力，向玩家、媒体、第三方与世界各国政府解释事件经过，一方面时刻向身处纽约的斯金格汇报情况，每隔几个小时就要通话一次。

在索尼最高领导人中，平井一夫是一个著名的聆听者，他永远不会失去耐性，不会像久多良木健一样一意孤行。他落落大方，经常咧着大嘴的诚挚笑容让他的上司与下属如遇良友。据和他共事过的人说，平井一夫从不自负，他不耻下问，会把任务分配给比他更有经验的人。只有这一次他才事必躬亲，不管是为了自己的前程还是索尼的声誉，他容不得半点差错。

一年前平井一夫还谈笑风生，充满信心的告诉外界"PSN的收入正在以每年翻番的速度增长"，预计两年内可达36亿美元的年收入规模。在PSN即将从亏损阶段进入盈利阶段时，黑客的突袭打碎了平井一夫的梦想。除了可能达到10亿美元的损失外，如何恢复玩家信心也将成为索尼在今后很长时间内无法逃避的问题。虽然平井一夫对外表示"要求取消PSN账户的玩家只占极其少数的比例"，但是PSN用户增长速度受阻怕是无法改变的趋势，而Xbox LIVE将渔翁得利。平井一夫更担心的是充满野心的"Sony Online Service"(SOS)计划因此触礁，这个用网络连接索尼所有电子产品的宏伟计划是平井一夫能坐上集团副社长之位的根本原因。如果SOS计划失败，索尼可能会陷入更痛苦的衰退周期；如果SOS成功，平井一夫将救活索尼，集团CEO之位将是囊中之物。

16年前，大贺典雄将社长之位交给出井伸之，从此索尼的网络转型计划拉开大幕。出井伸之在1998年10月的索尼技术节上说："在网络时代，硬件将失去其一贯的价值……"索尼的网络之梦经营16年而无果，PSN是其最成功的一次网络尝试，因而被霍华德·斯金格指定为索尼集团网络转型的基础，索尼集团20万员工的未来维系于此。而如此重要的网络计划却被一群愤世嫉俗的黑客轻易击破，暴露了索尼在网络领域"目标太远、经验太浅"的事实。消费者与分析家们担心，既然索尼这次可以丢掉1亿个用户账号，未来也有可能丢掉所有SOS用户的信息。索尼的产品无处不在，如果SOS被攻陷，信息失窃的用户数量可能会达到10亿，所造成的损失将达到真正的天文数字……也许索尼的性命将因此而葬送。于是有分析家建议索尼趁早退出网络领地，因为"网络从来就不是索尼所长"。斯金格也意识到网络是一个十面埋伏的世界，所以有了"丑陋新世界"的发言，他说："没有哪个网络是绝对安全的，我们也无法保证用户信息的100%安全。"



▲平井一夫在5月1日的发布会上表情复杂。

SOS之危

PSN的沦陷暴露了索尼为求速度而忽略安全的浮躁态度。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2011年4月1日，平井一夫正式就任索尼集团副社长，掌管索尼的整个消费电子部门，管理集团三分之二以上的营业收入。在他上任之后，SOS计划火速推进。他接连出席了多次重要网络产品发布会，包括Xperia Play的欧洲首发，平板电脑S1/S2的新闻发布会，一个类似于iOS系列的产品体系初具雏形。苹果用iTunes贯穿它的产品系统，而索尼靠的是游戏与SOS。Xperia Play与S1/S2都以游戏为重要功能，PS雄厚的软件遗产几乎是索尼与苹果相比的惟一优势。在产品线方面，索尼还拥有苹果尚无法触及的市场板块，那



▲索尼的S1型平板电脑。

就是围绕PS3的家庭娱乐与未来围绕NGP的高质量掌机娱乐。NGP可视为介于iPhone与iPad之间的市场板块，而PS3更是苹果鞭长莫及之处。建造一个围绕PSN或者说SOS的产品体系，可将软件内容推送到消费者日常生活的每一个角落。产品之间的互相提携也许可为索尼对抗苹果之战增加一些筹码——PS3是增加PSN用户数量的主力军，而庞大的PSN用户规模可为索尼掌上设备的发展提供许多便利。一个可支持索尼集团所有产品的网络账号可以让用户的投资获得更多的用途，按照索尼的构想，当SOS建设起来之后，用你的PS3连接PSN购买的电影、音乐或游戏应该能在NGP、Xperia、S1/S2或其他索尼电子产品上使用。如果你已经用PS3购买下载了大堆影视节目与游戏，也许你会因为需要另外付费下载娱乐内容而放弃iPad，选择S1。

——这就是索尼SOS计划的真谛，也是平井一夫成为次期社长头号热门人选的理由。SOS计划的根本是要在最短时间内达到最大的用户规模，为此PSN推行免费服务，并故意留下一些收费制度的漏洞，变相鼓励用户注册多个账号，达到账号数快速增长的目标。PSN的用户数量增长速度世所罕见，不到5年账号数量比运营10年的Xbox LIVE高出一倍有余。然而过于重视数量的浮躁态度可能正是PSN祸起萧墙之源。PSN没有Xbox LIVE金会员那样的固定收入渠道，多年来只有靠下载收入与索尼集团的持续资金供给。而因资金有限，索尼在网络基础设施上的投资无法向Xbox LIVE看齐，索尼自身的网络基础实力也不比微软。所以PSN的大部分服务虽然免费提供，其网络质量却明显不及Xbox LIVE，以至于许多热爱网战的狂热玩家们宁愿选择付费的Xbox LIVE。PSN的沦陷也暴露了索尼为求速度而忽略安全的浮躁态度，GeoHot早就警告索尼："与其花钱找律师，不如多花些钱增强网络安全。"

在SOS即将大规模铺开之时遭遇如此变故，这是索尼的不幸，也是一笔昂贵的学费。在PSN尚未扩张到其他产品之时被入侵，总好过索尼集团所有产品跟着PSN集体沦陷。分析家所说的10亿美元损失中，也包括了搬走机房、强化网络基础设施、增强安全措施的巨额投入。索尼集团的网络战略可能会因为这场风波而作出调整——对玩家的补偿落实之后，下一阶段索尼可能会加快PSN+收费服务的发展，提高收费优质服务的用户比例。付费用户都是高忠诚度的玩家，为他们提供的高端服务应提供Xbox LIVE金会员缺乏的额外价值，比如附赠索尼掌机、手机、平板电脑等产品的收费内容，如此还可增加这些用户购买相关硬件的动力。

四面楚歌

PSN造成的沉重债务负担可能会让PS3争夺市场份额的计划难以实行。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

由于PSN被入侵而导致的巨额费用，本财年SCE的再度惨烈亏损已不可避免，本已走上康庄大道的PS3再次走进坎坷路。今春曾有多个渠道的消息称索尼将在E3展前后宣布PS3降价，遏制最近气焰嚣张的X360。但PSN造成的沉重债务负担可能会让PS3争夺市场份额的计划难以实行。当前走出PSN阴影，为PS3重聚人气的最经济适用的方法是再推超薄新机型。业界传闻新机型的主要目的是堵住越狱漏洞，打击盗版。当然，因为工艺的进化，零部件数量的减少，新机型的成本必然降低，可为PS3制定更具进取性的价位创造条件。

今年春季PS3累计出货量突破5000万，与X360的差距减少到300万台，按照这两年的销量走势推算，PS3原本有望于本财年内超越X360。但今年PS3面临诸多不利因素，微软在今年秋季同时准备《战争机器3》和《光环》新作的可能性极高，Kinect的热卖也为X360的2011大计创造了良好的开局，X360还有可能从今年夏季开始启动新一轮降价攻势。索尼还要时刻准备Wii2的到来，新主机的首发效应可能会对PS3造成一定程度的销量排挤。令人稍感安慰的是，PSN沦陷于大作潮正在消退的春末，如果是在年末商战之时被攻陷，后果不堪设想。

索尼不仅要应付X360几年来最强的大作攻势，还要筹钱准备NGP的首发。据已知情报，NGP的游戏开发几乎未动用SCE第一方的精英力量。《未知海域》、《杀戮地带》等大作的NGP版都外包给其他开发商，顽皮狗、Guerrilla、圣莫尼卡工作室等王牌团队仍在全力制作PS3游戏。这让PS3玩家们舒了口气，不过却令人担忧二线团队开发的独占游戏能否担得起NGP的首发重任。第一方的一言一行都可能成为第三方的参考指引，NGP游戏的二线团队挑大梁可能会导致第三方做出"索尼不会全力发展NGP"的判断，从而也用二线团队开发的二线游戏充数。不管怎样，NGP毕竟是一部新主机，首发时的广告预算省不了。而因为PSN导致的意外损失，再为NGP留出首发经费后，PS3可动用的资金将捉襟见肘。

现在PS3能够依赖的也就只有第一方的独占大作。《未知海域3》是年末商战的主力，实力毋庸置疑，不过其销量实力与《战争机器3》相比尚有差距，更遑论《光环》。《抵抗3》在年末的FPS巨作之争中显得柔弱渺小，而虚无缥缈的《最后的守护者》即使能赶在年内上市，对硬件销量的影响也极其有限。PS3今年真正的机会是在日本。当前日本家用机市场正当空虚，PS3在上个财年销量已正式超越Wii，目前PS3上升而Wii下降的趋势已成定局，PS3的领先优势将日益明显。PS3主导日本家用机市场的机会正在到来。今年日本将有《无尽传说》、《最终幻想XIII-2》、《二之国 白色圣灰的女王》、《第2次超级机器人大战OG》等大作上市，而Wii的新作几乎断流，X360更是奄奄一息，PS3成为日本家用机玩家的惟一选择。即使Wii2年末上市，预计对PS3也影响甚微。如果该主机性能高于PS3，再加上一个搭载大触摸屏的手柄，价格将比PS3高得多，在日本的初期发展会有很大难度。索尼应借此机会与日本第三方强化合作，在发展本土市场的同时，利用PS3的日系大作优势提高在欧美的竞争实力。十几年前，索尼率日厂在欧美攻城拔寨，如今日厂风光不再，不过若善加利用，仍可助PS3突围而出。



□《未知海域3》是索尼的年末商战王牌大作。

近期蓝光出碟推介

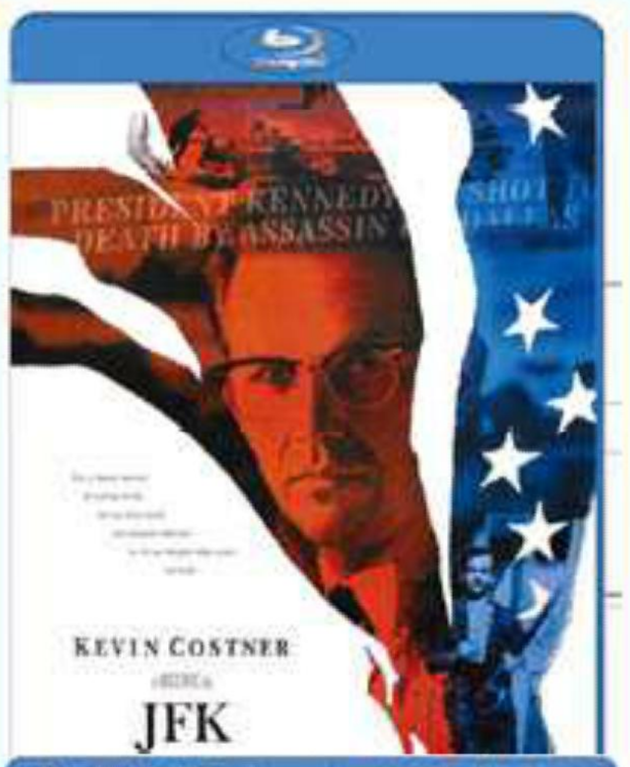
2011年1月～5月

—— 按发售时间排列 ——

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 一刀

刺杀肯尼迪

JFK



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年1月4日	版本	美版
年份 1991年	类型 惊悚	容量	50GB×1

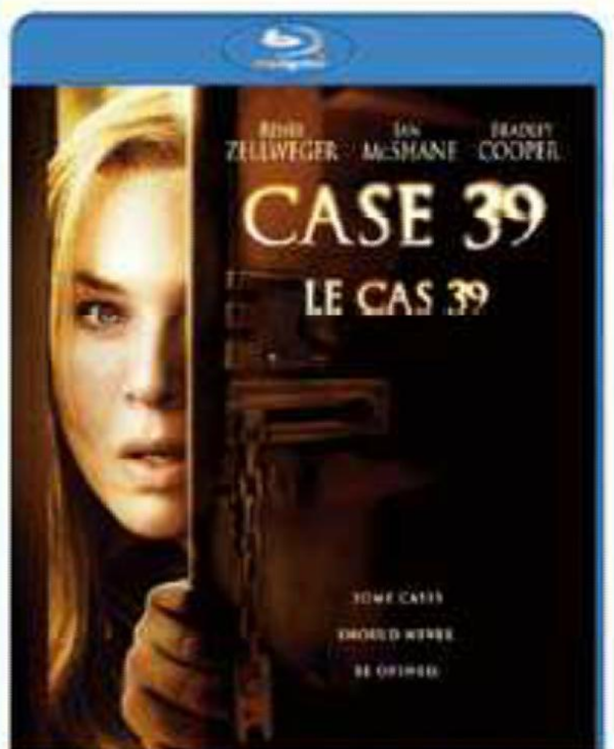
1963年11月22日星期五中午12点30分，达拉斯市迪利广场的一声枪响，终结了一位深受人民爱戴的总统的生命。肯尼迪遇刺案至今依然是一桩历史悬案，凶手的怀疑对象有古巴流亡者，他们对肯尼迪在猪湾事件最后关头的“放鸽子”异常不满；苏联人，小肯对古巴导弹危机的解决和柏林墙演说让其颜面尽失；美国人自己，因为军火商、中情局和国防部不需要这样一个碍手碍脚的“软蛋”总统……几乎没有人相信凶手只有一人——就是那个事发数小时即被逮捕，然后又在公开场合下被灭口的倒霉蛋奥斯瓦尔德。

1991年，奥利弗·斯通为我们献上了一部长度为3小时的政治惊悚电影。剧本取材自真人真事：对官方公布的《华伦报告》严重怀疑的新奥尔良地区检察官吉姆·加里森组织了一次独立调查，并且得出了令人瞠目结舌，但却是最接近真相，也是惟一能够合理解释肯尼迪遇刺案的结论。“谁杀了肯尼迪”这个问题并非是本片的重点，奥利弗·斯通借助对JFK事件真相的探究，探讨了民主制度的根基，包括政府公信力、公民知情权等等。借助主演之口，导演在片尾长达半小时的演讲中为观众们详细描述了一个“真相”被极少数人垄断的政治体制的狰狞面目。随着维系着所谓“反恐战争”的谎言被一个个揭穿，这部作品所阐述的核心价值再度受到主流社会的珍视。



39号案件

Case 39



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年1月4日	版本	美版
年份 2003年	类型 恐怖	容量	50GB×1

曾几何时，萝莉、正太从《小鬼当家》、《宝贝小煞星》中给我们带来无限欢乐的淘气包，转变为在恐怖片中对大人们实施疯狂虐杀的恶魔，这就是被戏称为“鬼娃系”的类型恐怖片，三分卖乖七分卖萌的搞法一直相当受用。当然，既然是类型片，它也不可能给我们任何的悬念：里面的小孩一定是邪恶的，周围的大人一定会相继表演各种惨死，主角一定会在最后关头找到破解之道。

《39号案件》在主题和表现手法老套之余，依然给观众带来了一些惊喜，它探讨了为什么萝莉、正太可以成为恐惧载体的原因：孩子们对父母的爱是有条件的，父母必须爱自己，并且必须被自己感受到，如果他们不能满足自己的要求，就不会爱他们，甚至可能转变为仇恨——这是我们每个人在童年时代幼小心灵中都曾经有过的逻辑。从2006年寂静岭蓝衣小萝莉成长为今天《39号案件》主角，很萌很天真的Jodelle Ferland不但看上去一点也没有变，而且演技上也大有长进，天真和邪恶两张脸的转换可以在瞬间完成，念白语气到位，表演气场十足，真乃前途不可限量也。



墨西哥往事

Once Upon a Time in Mexico



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年1月4日	版本	美版
年份 2003年	类型 动作	容量	50GB×1

《墨西哥往事》是B片神导罗德里格斯《杀人三部曲》的收尾之作，从10年前的作品到去年的《弯刀》，你可以看到罗德里格斯的风格几乎没有发生任何变化：深受港产电影的影响，确切的说是“暴力美学”在枪战场面上玩出的花活，以及结构上刻意追求的属于邵氏电影的那种“不知所云”。我们甚至可以说，罗导在《墨西哥往事》做的比港片还要彻底：只有耍酷到底的两位男主角和将花瓶进行到底的女主角，导演所贯彻的就是“一切都为耍酷让位”的总路线，没有港片中的儿女情长和渲染“男性友谊”的基情。即便你精通西班牙语和英文，有高质量字幕作为辅助，也不太可能一遍就看懂里面究竟说了什么“故事”，不过可以保证的是，你会满心欢喜地去看第二遍。

社交网络

The Social Network



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年1月11日	版本	美版
年份 2010年	类型 传记	容量	50GB×2

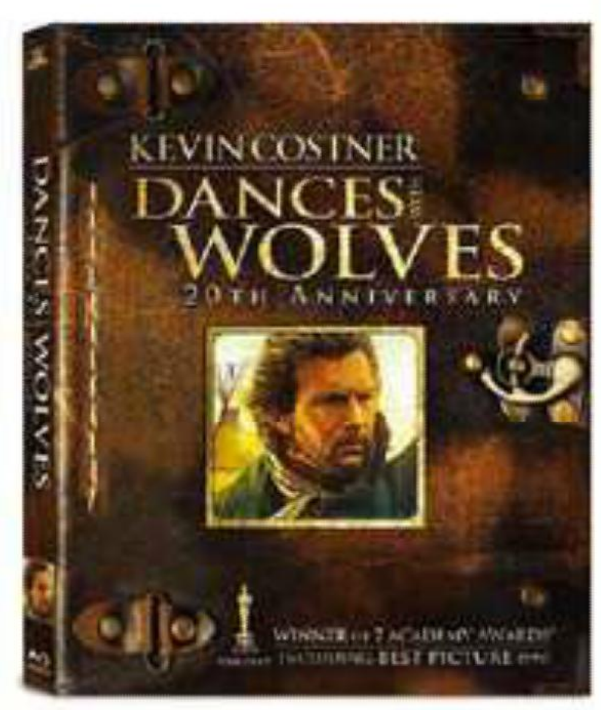
看了这部由大卫·芬奇指导的传记电影，你大概知道为什么Facebook创始人马克·扎克伯格是一名天才了：就算你盯着字幕看，也会漏掉一些关键对话，他的说话速度已经超过了听众所能接受的范围，而他的思维肯定要比他的嘴巴动得更快……

整个电影一改芬奇过往作品的黑暗冷峻风格，高速喷发的故事推进、凌厉精准而流畅的剪辑、精炼有力的台词，再加上几位新锐青年演员的完美演出，这部话痨片给人的观感犹如暴风骤雨。这种刻意而为之的风格似乎就是导演在模仿主人公的成功之路：草根技术宅在失恋之后为网络时代的宅男腐女和潜在宅男腐女们开发了一种全新的社交方式，从精英阶层开始攻陷整个互联网用户群。被称为“nerd”的一群人将自己闷在实验室、自家车库和卧室里面捣鼓技术，但技术的应用也基于对外部世界社会关系的思索，并且最终改变了那些嘲讽者们的生活方式，让他们心悦诚服。



与狼共舞：20周年纪念版

Dances with Wolves: 20th Anniversary Edition



推荐指数 ★★★★★

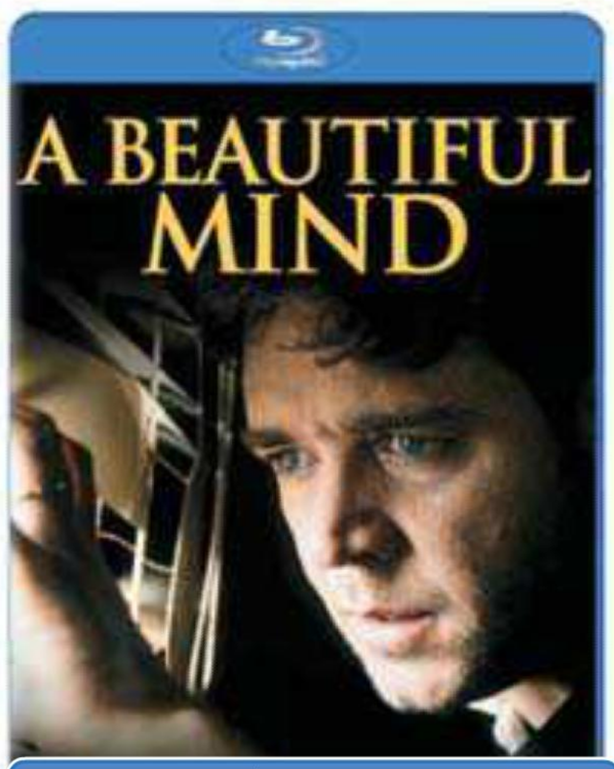
BD发行日期	2011年1月11日	版本	美版
年份 1990年	类型 冒险	容量	50GB×2

《与狼共舞》在美国电影史的两大意义在于，它复活了西部片，它第一次将视角放在了以往只能在西部片中寄托观众“神秘”和“残暴”想像的“红番”身上。影片公映后国内有影评人指责这是西方两面性和虚假性的集中体现，理由是“印第安土著已经被屠杀殆尽，一百年后才去假惺惺的‘反思’还有什么意义？”其实，本片迈出的重要一步就是改变了西方中心价值观，从老套的“白人英雄勇斗嗜血狂暴土著”，变成了将势不两立的两种文明放在同一平面上，对文化冲突的产生和化解进行探讨，仅凭这一主题，就足以让本作成为具有人类学精神的伟大影片。

近期蓝光出碟推介（2011年1月~2011年5月，按发售时间排列）

美丽心灵

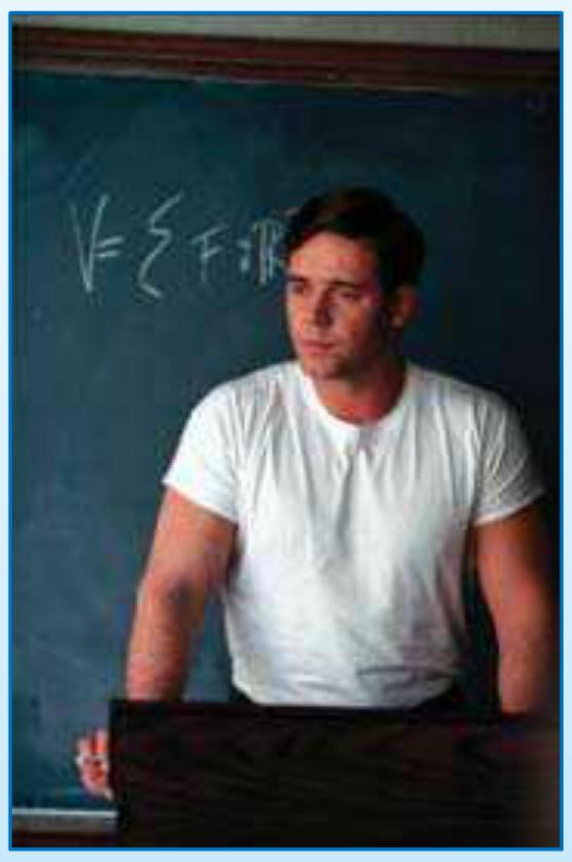
A Beatiful Mind



推荐指数 | ★★★★★

BD发行日期	2011年1月25日	版本	全区
年份	2001年	类型	传记
容量	50GB×1		

这是一部关于数学家约翰·纳什的传记片，如果你不知道他是谁，那么千万不要去“百度”他的生平，因为这会导致自己被严重剧透。什么，你说传记片也可能剧透？没错！人们常说“天才和疯子只有一线之隔”，而纳什恰恰就是一个天才和疯子的混合体，整部影片完全就是心理悬念片的范儿，但它所设置的悬念和挖坑行为不是为了追求感官刺激，而是为我们呈现了一个天才是如何在一生时间中同大脑中“疯狂”进行不懈斗争，并且最终赢得了这场胜利（尽管没有摆脱“疯子”的阴影）。从这个意义上来说，“美丽心灵”这个约定俗成的译名同影片主题完全不搭，这根本不是关于心灵，而是一个关于“完美大脑”的故事。



死囚漫步

Dead Man Walking



推荐指数 | ★★★★☆

BD发行日期	2011年2月1日	版本	全区
年份	1995年	类型	犯罪
容量	50GB×1		

一名即将被执行的死囚不承认自己所犯下的罪行，他写信给反对死刑的修女求助。然而影片的名称，就已经预示着接下来上演的不是“法庭激辩后沉冤得雪”这种港式律政片模式。凶犯在光天化日之下残杀一对情侣的罪行已经证据确凿，即便他再为自己推脱，所有的证据链都指向其不可饶恕的罪行。受害者家属们义愤填膺，凶犯不日将被送上注射台，剩下的仅仅是凶犯被毙之后人民群众的“拍手称快”了。

此时的修女海伦不仅没有离开欺骗和利用自己的死囚，而且还继续用真诚来感化他。因为她知道从宗教层面上来说，没有忏悔，就没有灵魂的救赎。从道德层面上来说，没有救赎与和解后的死亡不会有任何意义。她要做的就是让凶犯承认自己的罪行，向受害人家属道歉，最后让凶手平静安宁地走向生命的终点。

定罪

Conviction



推荐指数 | ★★★☆☆

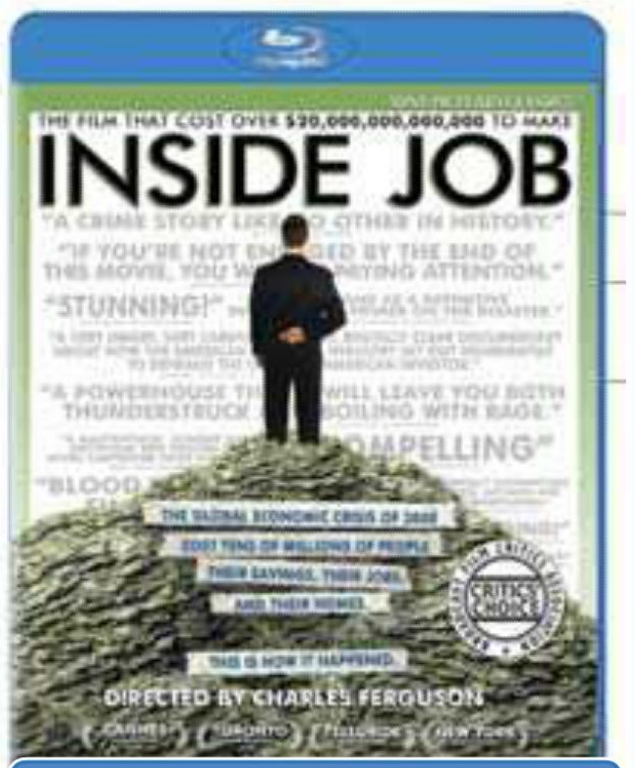
BD发行日期	2011年2月1日	版本	全区
年份	2010年	类型	传记
容量	50GB×1		

1983年，一位没有学历、工作和社会关系的单亲妈妈沃特斯，眼睁睁看着自己惟一依靠的哥哥含冤入狱，在接下来的12年时间里，她不仅相信哥哥的清白，而且还以锲而不舍的精神完成了“初中农村妇女自学成律师”的奇迹，只为找到可以解救哥哥的证据和途径。本片将律政和励志两大题材结合在了一起，故事本身又张力十足，戏剧矛盾对立尖锐。根据真实案例改编成为考验导演的难题，观众也早已经厌倦了此类类型片的套路，好看与否全凭导演的处理。

托尼·葛德文并没有采用故弄玄虚的廉价抓人手法，也没有走司空见惯的煽情和滥情路线，全面风格不温不火，给人的感觉就是情绪表达很克制，人物心理变化干净有力。故事的前半部分虽然不温不火，想看曲折情节和唇枪舌剑激烈交锋场面的观众恐怕很早就要开始瞌睡，然而本片的最大魅力就在于它的厚积薄发，越往后面越能让人沉浸。

监守自盗

Inside Job



推荐指数 | ★★★★☆

BD发行日期	2011年3月3日	版本	全区
年份	2010年	类型	纪录片
容量	50GB×1		

国内观众对始于三年前的全球经济危机最为常见的理解，就是“资本主义发展的必然结果”，大粪青年们甚至为“美国进入长期衰退”、“风景这边独好”等来自“专家”、“学者”们的屁精论断而欢呼雀跃。至于事件的来龙去脉，我们所期待的解释经常就是几个自誉为经济学、金融学精英的人长篇大论兜圈子，或者用“大众缺乏经济学常识，反正没法一句话说清楚”等话语来糊弄人。

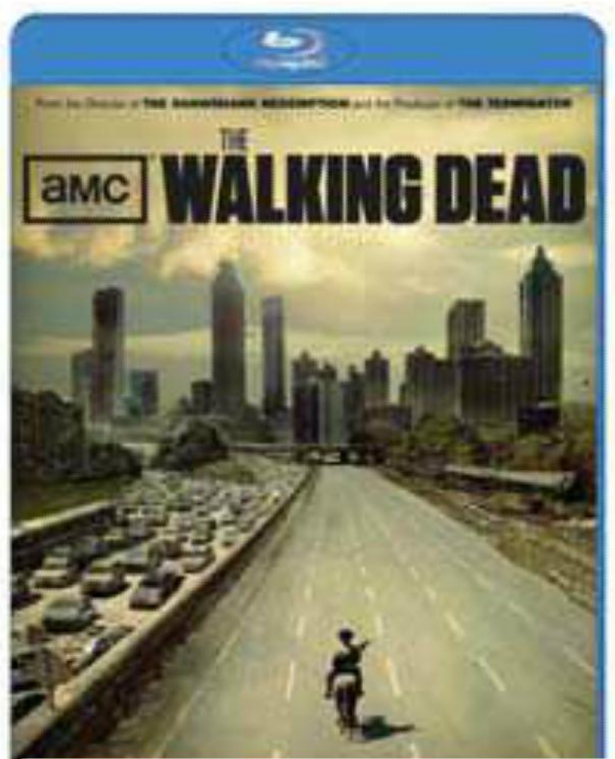
《监守自盗》这部纪录片的信息量之大、专业性之高都超出了想像，但它却用简单的结构和平实的语言为观众呈现了这场危机的根源。金融业这个本身不创造任何物质财富的行业为何可以吸走劳苦大众的养命钱？为什么在经济危机席卷全球之后，那些做着“Inside Job”的人依然可以享受上百万美金的薪金？

正是因为本片追求的是通俗易懂，它并没有依靠研究数据分析、丰富理论，对次贷危机做理性分析的论文。本片推出以后几乎遭到了金融业精英们的一致抵制，很多拍摄组原定采访的“知名学者”、“著名金融家”不仅在最后时刻放了鸽子，还在公映之后一致指责影片“挥舞道德大棒肆意抹黑”。其实，纪录片并不代表它不能有自己的观点和情绪，尤其是一部给草根阶层看的解析金融危机背后真相的纪录片，因为金融家们所造成的恶果最后都要由底层大众去为他们埋单。



行尸走肉 第一季

The Walking Dead:Season One



推荐指数 | ★★★★★

BD发行日期	2011年3月8日	版本	全区
年份	2010年	类型	恐怖
容量	50GB×4		

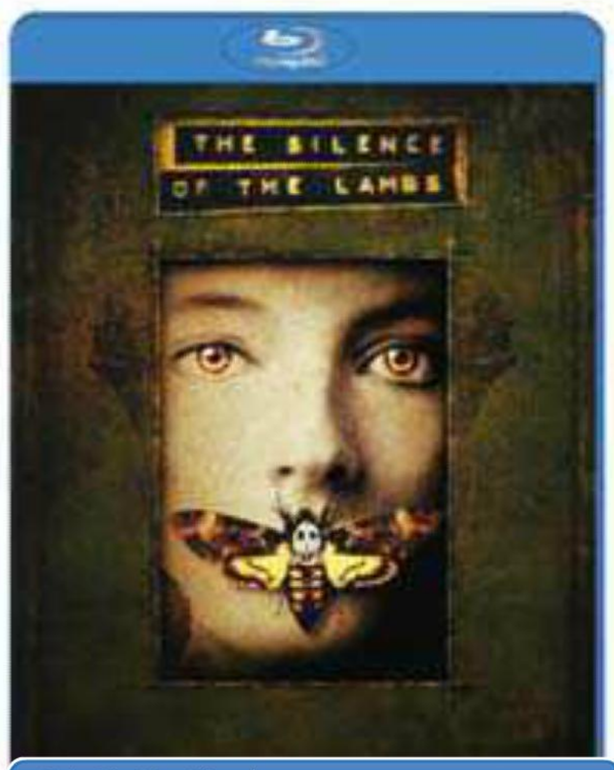
初看疑似山寨，结果越看越带劲的僵尸题材美剧《行尸走肉》魅力究竟何在？紧张情节、惊悚画面、人尸追逐战这些必备元素应有尽有，动辄扯肠子、凿脑子的重口味画面，就连正宗美式爆浆片也自叹不如，但这些却不是导演所追求的表现乐趣，更不是这部迷你剧的全部。尽管TWD不可避免的采用了一些僵尸片的套路，但它却抛弃了这一类型片廉价的生存和拯救主题。作为首部活死人题材的美剧，TWD敢于把叙事重点放到幸存者的人性和末世背景下的伦理冲突之上，而不是一味采用美剧的狗血手法来制造冲突、吸引眼球，甚至第一季的最后都没有搞一个“Cliffhanger”来吊观众胃口。影片忠实复制了原著漫画中的末世氛围，这群幸存者在面对如此绝境的时候，没有琼瑶阿姨式的哭天喊地，也没有威风八面的好莱坞硬汉救万民于水火，他们所演绎的正是人类这种感情动物在绝境下的真实行为反应。观众们同这群末日行者一道，接受了令人绝望的现实，为了活下去而踏上危险旅途，在死人复活、生人僵死的癫狂世界中前行，不为希望，只为他们心中残存的人性……



是的，这才是我们想要的僵尸题材作品！它是在人物、故事、情怀、场面、气氛、刺激等各种元素的完美结合，回归故事，立足于角色，着眼于人性冲突的处理方式，所代表的并不是狭隘的复古风格，TWD用回归原点的方式，为僵尸题材困境的破局提供了一种可能。

近期蓝光出碟推介（2011年1月~2011年5月，按发售时间排列）

沉默的羔羊
The Silence of the Lambs



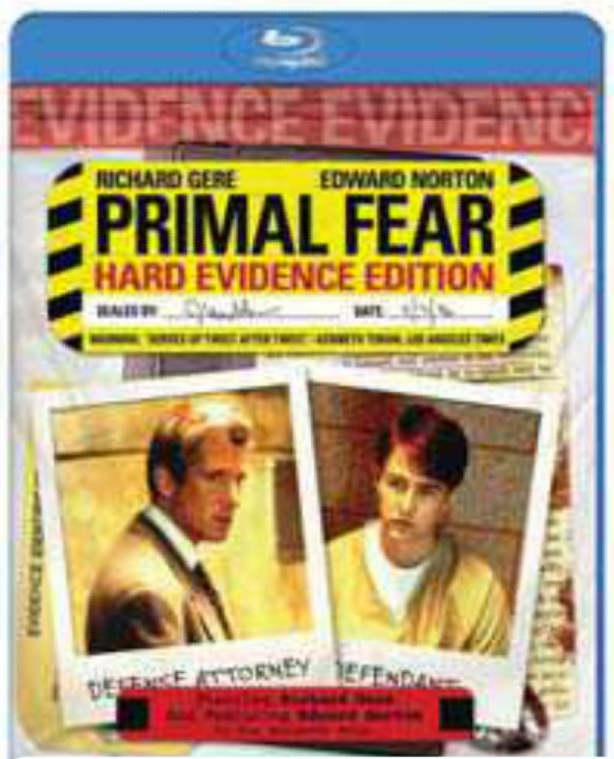
推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期 2011年3月3日 | 版本 全区

年份 1991年 | 类型 犯罪 | 容量 50GB×1

很多人带着恐怖片、惊悚片的心理预期去看《沉默的羔羊》，结果大失所望。这部于20年前公映的影片在任何时候翻出来，都可以让人回味良久，值得反复琢磨推敲，这就是所谓“经典”的定义！它不是一部单纯的犯罪片或者是惊悚片，而是将恐怖、侦破类型片的模式化整为零再重新组合，用大师希区柯克的悬疑和心理分析方法，将观众引入女FBI、关在笼子里面的犯罪心理专家和在外面兴风作浪的连环杀人犯的潜意识中。优秀的改编和安东尼·霍普金斯的演出共同提升了原著的魅力，“血腥”元素同今天的尺度比简直不值一提，但这种冷暴力却直指观众的痛处，令人胆战心惊。霍普金斯饰演的汉尼拔拥有超高的智商和敏锐的洞察力，所有人在他面前无所遁形，他那极致的沉着冷静和难以想像的变态残忍更令人不寒而栗、毛骨悚然，他的华丽演出也让汉尼拔这个食人魔成为了日后数部续集和前传作品当之无愧的中心人物。

一级恐惧
Primal Fear



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期 2011年3月10日 | 版本 美版

年份 1996年 | 类型 犯罪 | 容量 50GB×1

《一级恐惧》的故事有些老套，谙熟今日“悬疑片”模式的观众，恐怕看到开头就知道结尾，你可以嘲笑导演接下来长达90分钟的“误导”全部都做了无用功。但本片在表演方面绝对不会让你失望，因为爱德华·诺顿在里面的“青涩演出”让你根本感受不到这是他的处女作。诺顿在其中饰演的是一个“精神分裂者”，文弱和残暴两种人格会适时切换，而且几乎全部同理查·基尔的对手戏和高潮戏都涉及到这种“变脸”表演。我们看到诺顿在上一个镜头中还结结巴巴地说话、唯唯诺诺地东张西望，一眨眼功夫马上就变成气场十足，浑身上下充满暴戾因子的疯子……之后在《搏击俱乐部》和《大买卖》中，诺顿也进行过这种涉及精神分裂和装疯卖傻的表演，但都没有超越《一级恐惧》中的精彩演出——谁让人家起点实在是太高了？

斗士
The Fighter



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期 2011年3月15日 | 版本 全区

年份 2010年 | 类型 传记 | 容量 50GB×1

美国人热衷于把以拳击为代表的搏击运动搬上大银幕，是因为拳击拥有超高的对抗性、残酷性和观赏性，好莱坞“励志”模式借助此类题材，在观赏性和娱乐性上会有很大操作空间，其中典型代表莫过于史泰龙的“洛基”、“角斗士”（罗素·克劳）的“铁拳男人”。由于此类影片一般都是以真实运动员为原型，故事具有较强的真实度，也更容易引起观众共鸣。故事模式无非是胸怀大志的毛头小子在片头横扫周围小喽罗，在通向成功的道路上连续遭遇打击，在大师的教导和爱情激励下冲破重重阻力，最终登上人生巅峰，然后故事戛然而止。殊不知刚刚戴上的“金腰带”又将自己置于了另一个拳坛励志故事最终BOSS的位置。无论是多么叱咤风云的拳手，在退役之后都会饱受伤病、贫穷和孤独之苦，然而这些“故事”是断然不会出现在此类电影之中的。《斗士》的突破就在于它将家庭、亲情两大要素贯穿始终，但这并不是温情脉脉式的家庭剧氛围。兄弟、父母一个个都个性火爆而偏执，堪称“你们一家子都是斗士”，他们在全片中的数次交锋犹如擂台上的生死相搏，但在矛盾爆发的前前后后，彼此间的忠诚和支持一刻也没有降低，相反越吵越闹亲情越浓。此外本片表演的可看性也相当高。除克里斯丁·贝尔的完美演出以外，饰演弟弟的马克·沃尔伯格也一改人们心目中“山寨马特·达蒙”以及“群战片专家”的刻板印象，演技收放自如，张力十足。

洛杉矶之战
Battle: Los Angeles



推荐指数 ★★☆☆☆

BD发行日期 2011年3月22日 | 版本 全区

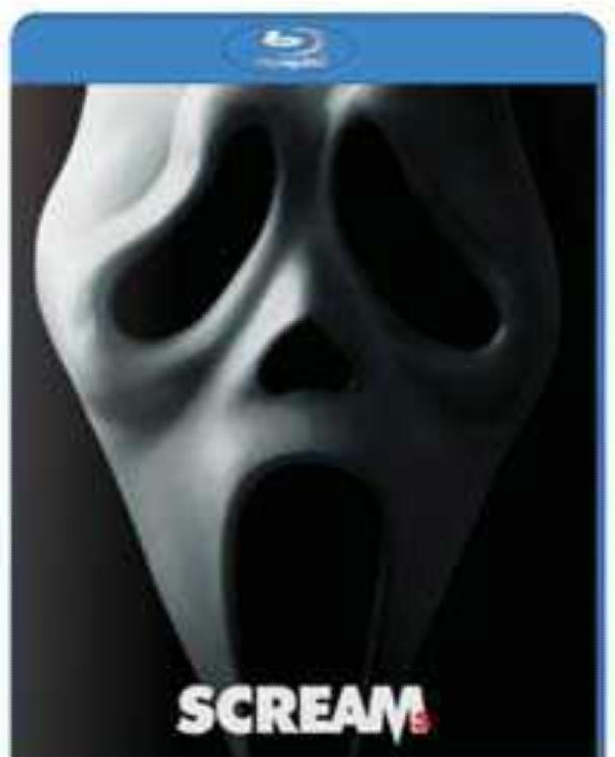
年份 2010年 | 类型 科幻/战争 | 容量 50GB×1

本片几乎将所有优秀的科幻、战争题材电影的套路都克隆了一遍，其中有《独立日》中外星人协调一致的全球突袭，有《拯救大兵瑞恩》中N个救1个的煽情，有《苔藓地》的手持DV摇拍，有《黑鹰坠落》的街头巷战。然而显而易见的是，BLA的混搭效果是失败的：想学《独立日》，却没有“无解”外星军事科技所带来的压迫感，只有拿电视新闻PS出来的镜头来冒充全球遭袭的画面；想学“救大兵”，却丝毫没有严谨的故事线、生动的角色，只有无病呻吟的所谓“人文关怀”和虚假煽情，使得影片沦为“美利坚七四电影制片厂”的主旋律雷作；想学《苔藓地》的以小见大，却丝毫不得手持拍摄的要领，更不要说将异形的入侵过程糅合到伪纪录风格的画面之中；想玩《黑鹰坠落》的激烈巷战，结果桥段中除了士兵装具和战术动作（群众演员毕竟动用了货真价实的“马润”）还算靠谱以外，其战斗场面简直就像在玩Very Easy难度的FPS，不但外星单兵的血少，几枚5.56mm北约弹就能推倒，而且一枚火箭弹就能搞下一架外星战机，即便是航母级别的母舰，一颗导弹也就足够使其变渣了……

推荐本片的理由是因为它的“娱乐性”（确切的说是“搞笑性”）确实不错，如果导演原先能按照《火星人玩转地球》的歪路去拍，现在对影片的评价相信就是完全颠倒的。此外“落汤鸡之战”还非常适合科幻电影导演们去观赏，看后基本上就能总结出科幻片的避雷要诀了。



惊声尖叫
Scream



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期 2011年3月22日 | 版本 全区

年份 1996年 | 类型 惊悚 | 容量 50GB×1

犯罪惊悚片的发展就是一部经典成就一个模式，然后是接下来长时间的跟风，直到有一部作品可以开创一个可供“致敬”的全新模式，这也是为什么此类影片越来越不耐看的原因。不过于1996年公映的《尖声尖叫》应该算是其中的一个异类。

“犯罪悬疑片”在95%的时间内都在误导观众确认凶手，在最后关头撕掉假面的多半是一个老好人，就算是“主角自己就是凶手”这种设定也无法糊弄现在的观众了。《尖声尖叫》的结局尽管也很老套，但在这95%时间内可以不断驱使观众的好奇心，而且在逻辑上也完全说得通。片中的凶手并不是我们所熟悉的那种心思慎密、手段凶残且神龙见首不见尾的魔鬼，而是一个彻头彻尾的蠢蛋！别说受害者反抗，就算是在没有任何干扰的情况下也会随机发生“抽风”举动。可一旦这些大概率事件出现的时候，受害人不是利用这稍纵即逝的时机将杀人狂制服，而是以更加脑残的方式，像一个无头苍蝇那样瞎跑乱转，看得观众揪心无比，最后在绝望中被凶手反手一击。导演不是为观众演示犯罪版的“蠢蛋进化论”，而是为我们解释了一个通俗易懂的道理：最大的恐惧就是求生欲望和侥幸心理的结合。同期发行的蓝光还有该系列的两部续集，不过由于质量远不如第一集，因此不做推荐。



近期蓝光出碟推介（2011年1月～2011年5月，按发售时间排列）

国王的演讲
The King's Speech



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年4月19日	版本	全区
年份	2010年	类型	传记
容量	50GB×1		

口吃的约克公爵艾伯特从退位的爱德华八世手中接过王冠，成为了英王乔治六世。君主立宪政体虽然不需要圣上去操心，但在此时英德宣战，二战已经全面爆发的大背景下，一次面向全体大英帝国子民的演讲却让国王伤透了脑筋。本片就是讲述艾伯特是如何在语言治疗大师罗格的调教下，完成这次具有历史意义的“国家领导人重要讲话”。

导演大卫·赛德勒并没有采用传统的励志模式来讲述这个故事，事实上本片同荷尔蒙、特效等词汇没有任何关系，导演就是用传统英国电影的叙事方式，在四平八稳的节奏中讲述了这样一个“平庸”的故事。但本片不仅仅张力十足，而且可以吸引观众聚精会神一口气看完，演员的表演和导演的控制力在其中发挥了巨大的作用，尽显英伦电影精致、婉约而华贵的气质……总之奥斯卡最佳当之无愧！



人类星球
Human Planet

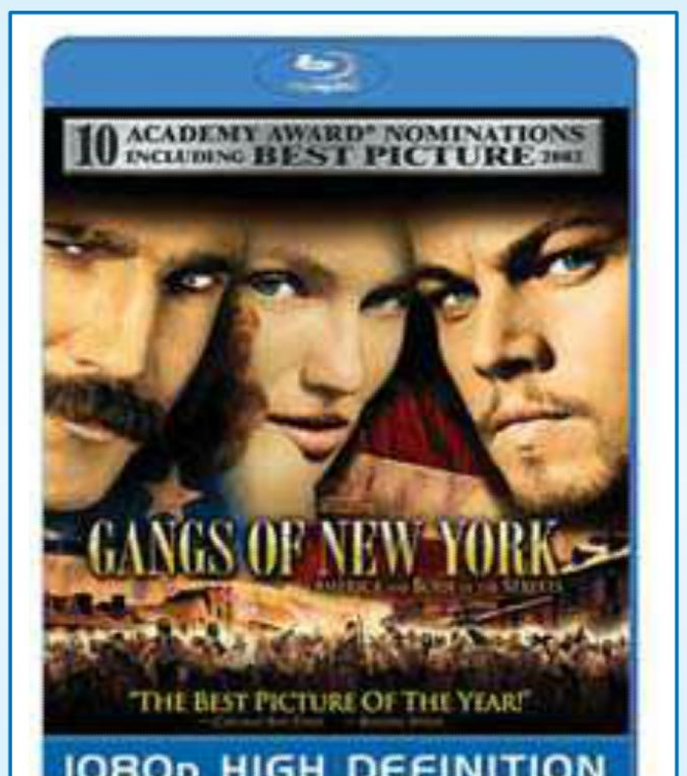


推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年4月26日	版本	全区
年份	2011年	类型	纪录片
容量	50GB×1		

《人类星球》是BBC拍摄的一部纪录片，8集节目分别探讨极地、山区、海洋、丛林、草原、河流、沙漠和城市人类活动之间的关系。与国内盗版商之前出过的DVD和网络资源不同的是，本次发行的蓝光在每集之后都会有10分钟左右的花絮，制作团队讲述该集最难忘的拍摄镜头，还有画龙点睛的人物采访。整部影片秉承了BBC“给人视觉震撼，给人思考空间”的记录风格，同某些纪录片常见的大而全和空洞说教的弊病形成了鲜明对比。全片以一个个关于人与自然的真实故事串起，有每天带着女儿沿雅鲁藏布江逆流而上的父亲，有生活在巴西雨林中的原始居民，虽然他们的生活方式让我们惊讶，但这些故事却又在摄影师的表现下显得那样触手可及。

纽约黑帮
Gangs of New York

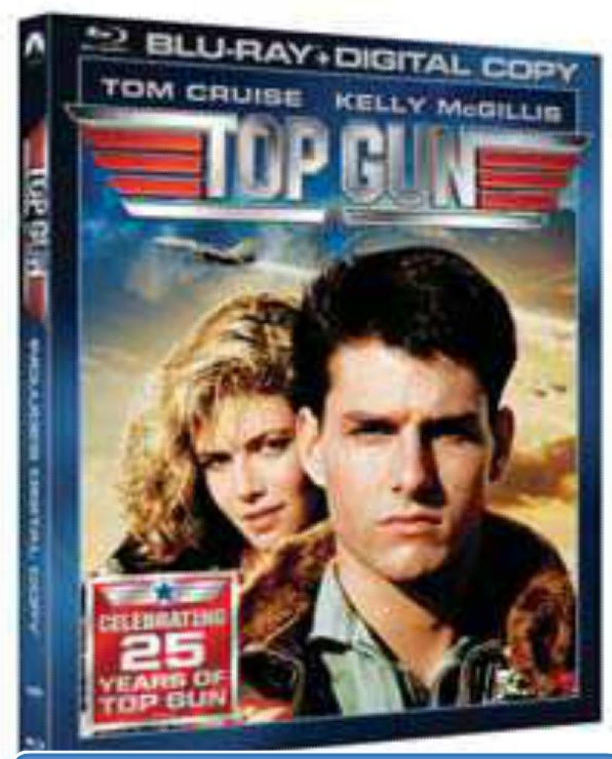


推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年5月3日	版本	全区
年份	2002年	类型	犯罪
容量	50GB×1		

提到美国的诞生，很多人想到的都是莱克星敦的枪声、独立战争爆发、大陆会议和犹如哲人般的开国元勋们——仿佛他们就是这个崭新社会结构的缔造者。而马丁·斯科塞斯则通过一部黑帮史诗电影告诉我们，美国不仅仅诞生于独立战争的烽火和先哲们的智慧之中。一部《独立宣言》外加一部美国宪法，并不能让来自各个国家、各个民族，拥有不同信仰的人自动团结在一起，只有消除了各个族群的对立和差距，才能让社会各个阶层得到整合，相互之间的妥协最终会形成对自由精神的追求，这个从草根阶层视角诠释的历史演变，充满着暴力和血腥。“纽约黑帮”在特定历史背景之下的斗争史，正是浓缩了美国在转变为“现代文明国家”这一过程中的野蛮，所谓“普世价值”就是以这样一种方式形成并且巩固。看过之后想对这个话题有进一步了解，那么建议去玩一款西部题材游戏——《荒野大镖客 救赎》。

壮志凌云 25周年纪念版
Top Gun: 25th Anniversary Edition



推荐指数 ★★★☆☆

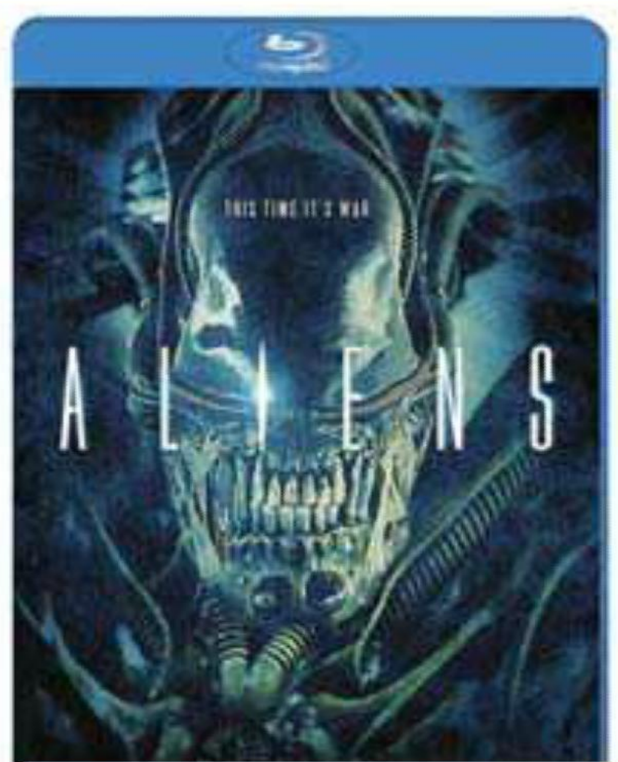
BD发行日期	2011年5月10日	版本	全区
年份	1986年	类型	励志／军事
容量	50GB×1		

即便战斗机已经进入了第五代，很多战机迷还是对F-14“雄猫”念念不忘。可变后掠翼技术通过机翼后掠角的改变在不同的飞行状态或任务剖面内获得最佳的气动外形，在地上它是一支振翅欲飞的雄鹰，在翱翔天际的时候它犹如一只凶狠的猛禽，在缠斗的时候又犹如一只灵巧的战鸽。它冰冷，它杀气腾腾，带有精密机械所特有的冷酷和暴力美感。1986年，派拉蒙拍摄了一部表现美国空军生活的影片，这就是《壮志凌云》，如果按照出场戏份来看，主角根本不是什么阿汤哥，而是“雄猫”，它总共出境了90分钟！除了威猛的F-14，本片还辅以阳刚帅气的靓汤，气势逼人的海上巨无霸，风驰电掣的摩托车，风景宜人的度假岛，有上等白葡萄酒、金色沙滩和美女作陪的小资生活，以及惊心动魄的蓝天对决。

作为拍摄于上世纪80年代中后期的一部美国空军征兵广告，“好大一支枪”让无数年轻人对军队生活趋之若鹜。当时美国已经完全逆转了自70年代中后期以来苏攻美守的被动局势，因此整部影片的意气风发溢于言表。25年后的今天，早已经成为世界霸主的美国却陷入了“反恐战争”的泥潭而无法自拔，不知道当事人在重温这部影片的时候又会作何感想。



异形2
Aliens



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年5月10日	版本	全区
年份	1986年	类型	惊悚／科幻
容量	50GB×1		

去年福克斯曾经推出过“异形”系列的典藏套装，5月中旬他们又针对四部作品发售了“拆零版”，而詹姆斯·卡梅隆执导的第二集，恰恰正是不容错过的一张碟，它是《帝国》杂志最近评选出的最伟大续集影片。其主体情节当然还是寻找和战胜外来生物的过程，不过在可看性和结构上均较斯考特老爷子有巨大突破，最令人欣赏的是作为一部商业片，卡梅隆在其中借助保护小女孩妞迪的“母亲”雷普利和保护异形幼虫的“皇后”两个角色，探讨了人性和伦理的话题。西格尼·韦弗在第一集中创造了一个拥有强烈求生欲望且绝不反智的中性角色，续集则让她成为了一名笼罩在“母性”神圣光环中战斗的伟大女英雄。

《异形2》还有一个相当值得动作类游戏设计师借鉴的地方，这就是在“威力加强”之后如何不让整个节奏失控。值得一提的是今年有一部太空科幻题材动作游戏得到了卡梅隆的真传，这就是《死亡空间2》：封闭感的撤销、大量NPC（尽管其中绝大多数都是带着便当出场）和光亮场景的出现，使得环境上给人带来的压抑感得以缓解，所以制作组将重点转移，让流程始终保持着一波未平，一波又起的节奏，容不得片刻的打盹，让人屏气凝神，欲罢不能。这种区别在游戏的高潮阶段尤为明显，同为炸毁神印（Marker），如果说前作是困兽犹斗式的拼死一击，本作Ｉ叔在地球政府海军、统一教和尸爆怪的三重阻击之下依然义无反顾的杀奔神印，这样的大决战更是带有壮士断腕、蹈死不顾般的豪迈。同为强调生存压迫感的冒险游戏的续作，同样是在原作主创出走后诞生，DS2并没有重蹈BIO5的覆辙，而更类似于从《异形》到《异形2》的风格变化——大背景、大场面背后不乏细腻，体现了制作组上佳的题材驾驭能力。不为“给力”而“给力”，这也是《异形2》给游戏制作者们的一个有益启示。



神机 Q&A
PS3 常见问题解答
PS3 common issue collection

Q 最近PS3破解的事情实在是搞得我们很无语，市面上那么多的电子狗，到底哪款新一点啊，或是说哪款好一点？另外，PS3破解之后玩游戏用什么样的硬盘比较好？其次是，破解之后奖杯依然能获得，但能上传到服务器记录吗？因为买正版之后，十几个正版游戏都白金了，这对我来说挺重要的。（很多读者）



A 同感同感，最近PS3破解的事情也搞得我们很无语……其实现在市面上的电子狗虽然外形各式各样，但是其实没有本质上的区别，而且现在的破解方法已经有了长足的进步，甚至可以省下一笔买“狗”的钱，直接将破解程序放在机器里即可。而且这么处理之后，一旦打腻了单机想上网和人切磋的话，直接删除程序就行，干净利落不留痕迹，只是记得在自己的硬盘里备份一份破解程序即可。

关于硬盘的问题，由于PS3不识别FAT32格式，所以接硬盘玩游戏的话必须要将硬盘格式化为NTFS格式。

最后提醒大家，破解这种工作，如果不是对操作流程极端熟悉的话请让专业人员来处理（比如家附近的熟悉的电玩店老板），一则是因为人肯定比你要熟悉这些流程；二则，说实话，自己弄坏了只能自己兜着，如果是他们弄坏了或者造成什么别的损失，那就可以理直气壮地要求人家赔了（笑）。

在这里提醒大家，使用破解程序玩游戏的话一定不要连接PSN，肯定会被查出来的，毕竟索尼占有这方面的主动权。一旦查出来，那么结果必定是屏蔽掉您的MAC地址，也就是说这台机器以后永远不能上网了……奖杯倒是可以更新，但是你必须擦除这台机器所有的使用过破解的记录，比如删掉破解用的软件，拔掉电子狗等等。另外记得，玩偷跑的破解游戏的话，无论如何，在游戏发售前不要登录PSN，否则很可能被封锁到公元9999年……

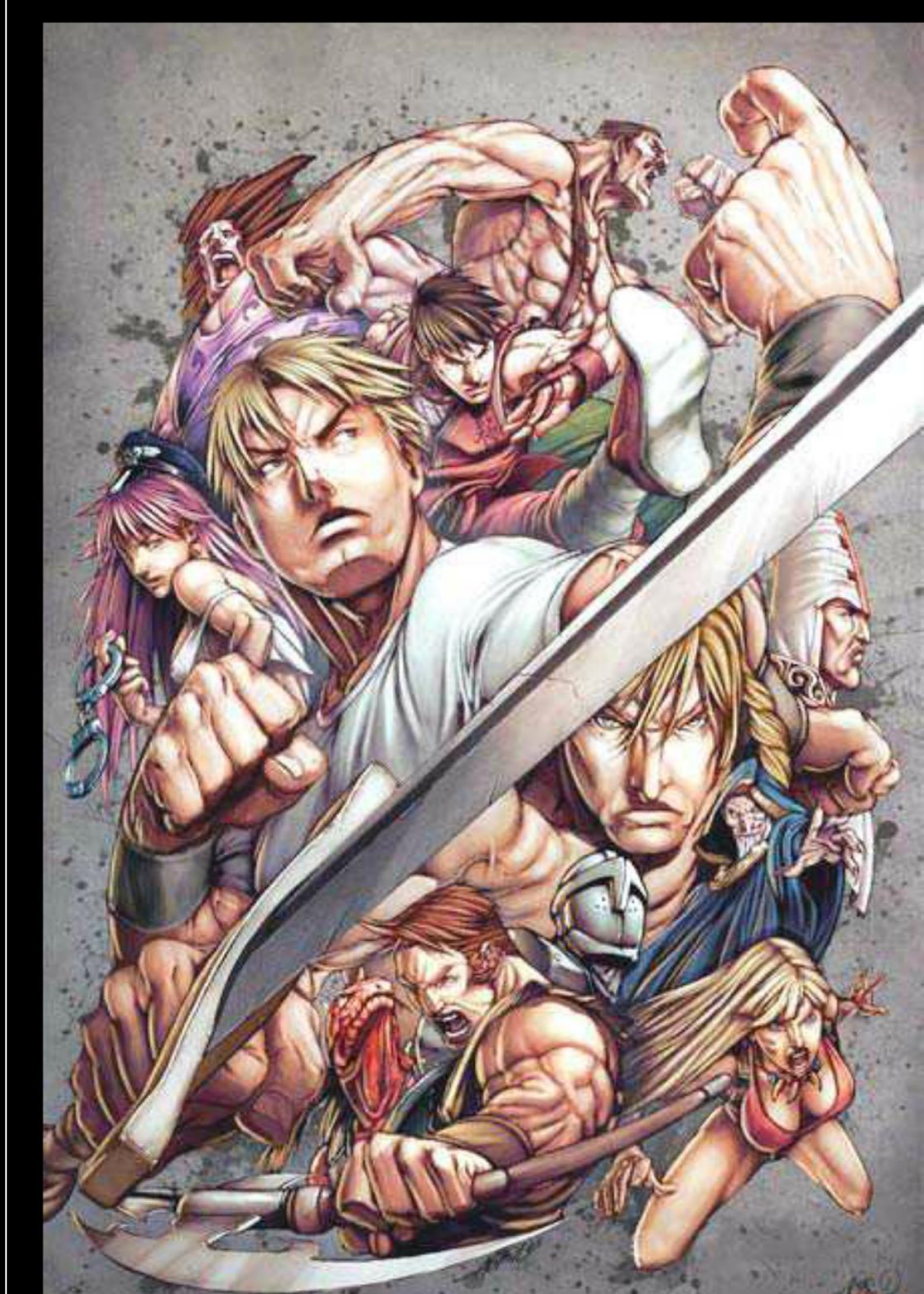
Q 各位小编，现在PS3被破解了，很多人都玩盗版！可是我依然想玩正版碟，但是现在的正版碟很贵，所以我想去订正版碟！请问我应该去哪里订正版碟比较好呢？

另外，我想问PSN有没有“快打旋风”之类的游戏呢？如何下载PSN的游戏呢？例如，怎样付款？（￡‘媞妲※∮ ）

A 纵观国内市场，其实在PS3破解前和PS3破解后，正版游戏的国内销量变化其实不大，很多人已经玩了四五年正版了，早就成了习惯。所以说，您可以完全不在乎别人的眼光坚持玩正版，就当是鼓励游戏厂商，让他们做出更好的游戏吧。

关于预订正版碟的问题，在淘宝网上有很多商家做这方面的生意，如果信不过网上交易的话，也可以找附近大一些的电玩店进行预订工作，所谓跑得了和尚跑不了庙，相信比较大的电玩店一夜之间卷款人间蒸发的可能性也不是太大吧（笑）。当然，某些比较偏门的游戏，可能需要人帮您从日本或者欧美代订，收费会比较高，如果您有渠道能从日本或者欧美直接搞到游戏的话当然更好，没有的话只能任电玩店或者淘宝商家开价了。

至于PSN上的游戏类型，可以用四个字形容：（除了不适合做在PSN上的游戏之外）应有尽有，付款方式么……我们会在后面进行相关解答……



Q 紧急求助！！！！我在打《MGS4》的玩到AKIBA在门口偷袭完SNAKE的大段CG之后……就黑在那不动了……按下PS键可以选择结束游戏。证明不是死机，我重新进了N次，依然动画结束就黑。后来在网上搜索了，发觉有不少玩家跟我的情况一样，而我又看到有玩家说下一个跳过那个剧情的存档就会正常游戏。我之后搜索了存档，发觉都是第四章的存档，又或者是那些完美，我不想跳过太多剧情和这么轻易地拿到完美存档里的东西，只想一步一步地享受游戏。我的PS3是3.55破解的港版主机，MGS4是内置的。（liangruijian）

A 很不幸，这个问题是所有破解用户都要面对的，就有部分游戏用破解软件运行的话会出这样那样的错误。比如这个问题，《MGS4》的黑屏是无法避免的，只能用读取存档的方式来解决，这样的游戏其实比较多，限于篇幅这里不能一一列出，不过破解运行不正常的游戏中包括《MGS4》、《GT赛车5》（部分型号主机破解运行不正常）、《最终幻想XIII》这样的超大作，所以其实玩破解的损失也不小，如果想体验这部分游戏的魅力的话，只能忍痛出出血了。

但是话说回来，也有很多游戏运行不正常是由于玩家的误操作引起的，这里建议玩家做到如下几点：

1. 保证你的破解软件是最新的，可以隔一段时间就咨询一下电玩店老板或者其他专业人士，保证破解软件是最新的才能玩到新出的那些游戏。

2. 如果游戏运行不了，请先确定不是因为缺少引导盘或者需要将游戏内置导致的问题。可以先把游戏拷进内置硬盘试试，不行的话再试试放入引导盘，实在运行不了，就说明是游戏不能通过破解软件运行。

3. 在把游戏拷进内置硬盘的过程中，机器不要断电，也不要进行关机等等操作，那样会导致游戏文件损坏。

最后还是那句话，尽可能把一切都交给专业人士负责。

Q 最近听说PSN被攻击至瘫痪了，对我们普通玩家来说有什么影响？（很多读者）

A 关于PSN近期发生的事件相信将会是近半年所有PS3玩家的焦点。对于普通PS3玩家来说，现在PS3是这么一种状态：

1. 无法登陆 PSN，包括 PSN 附属的 HOME、邮箱等等都无法查看或者登陆，但是依然可以正常浏览网页。

2. 无法使用 PSN 商店功能，包括购买、浏览、下载等功能都不能使用，PSN 账号绑定了信用卡的用户也不能解绑定。

3. 无法经由 PSN 使用部分游戏的网络对战功能，但是部分游戏可以进行版本更新（比如最近进行了大型更新的《苍翼默示录 连续变幻》），具体方法是把 PS3 连接到网络上之后进入游戏中选择相应选项。

其实说白了就是一句话，跟 PSN 有关的功能全部不能使用。目前索尼还没有公布具体而准确的 PSN 修复时间表，所以这里也无法告诉大家这种状态将会持续多久。但是请大家相信，索尼肯定是正在积极地解决这个问题的，因为对于现在的家用机游戏来说，网络功能已经是必不可少的一部分了，如果不能网络对战的话，很多世界级的大作就不会考虑出在 PS3 平台上，对于索尼来说是非常严重的，甚至可以说是致命的损失，他们必定会想办法解决的，哪怕付出再大的代价。

至于最近流言中非常可怕的关于 PSN 账户绑定信用卡资料泄露的事情，现在没有任何确凿证据证明这批信用卡资料已经泄露，这点大可暂时安心。在外国，盗取信用卡资料并利用其牟利是重罪，一旦发现有信用卡资料泄露，警方一定会介入，这批攻击者可能会面临非常严重的指控（其实攻击商业公司的网站或者网络服务本身就是一项重罪）。甚至有可能被课以长达数千年的徒刑，相信攻击者们也不会冒着被法律严惩的危险泄露信用卡资料。另外值得欣慰的是，前几天美服 PSN 已经试开放成功，相信 PSN 全面恢复的日子已经不远了。

但是这里还是要提醒大家，无论多么高明的防护手段，都可能会被黑客的攻击攻破。举个例子，锁住你家大门的是一个非常精巧的锁，世界上最高明的开锁专家都开不开。但是，如果窃贼非要进门的话，搬个大锤子过来直接砸坏大门就可以了。所以保险起见，在 PSN 恢复之后建议大家不要进行信用卡的绑定，这次黑客攻击的目的只是为了整垮 PSN，如果下次犯罪的目的是为了获得信用卡资料呢？还是谨慎些比较好，涉及经济利益的东西一定要慎之又慎，不仅是 PSN，其他网上交易也是如此。

至于最近猜测的 PSN 功能恢复后的一些更新内容和对玩家的补偿，目前也都处于留言阶段，尚无任何官方声明。如果要确定这方面内容的话请等待官方说明，不要听信一些小道消息。

Q 最近PS3上可以联机的游戏非常多，但是我的网络条件不尽如人意，请问在什么时间联机比较好呢？（很多读者）

A 说到这里我们也只能表示无奈了。由于很多众所周知的原因，国内连接PSN的网络条件非常不理想，其实有的时候跟自己家的网络条件关系不大，毕竟服务器是设在人家那里的，从国内连接到服务器的速度基本上决定了PSN连接的速度，这个，有时候强求不来。

但是还是有一些方法可以稍微改善下连接速度，首先是关于网络对战的时间，尽量选择国内用网的低谷期连接，比如深夜，比如工作日等等，虽然对于一些已经工作的玩家来说这个时间不太可能，但是这时候联网速度确实是最好的，如果非跟那些用网大户挤时间段必然自讨苦吃，比如说周五的晚上 7 点到 8 点的时段是很多工薪族上网休闲的时间，这时候连接速度必然卡的掉渣。

如果是那种可以挑选对手的网战，比如格斗游戏，有一个叫“三个尽量”的原则：尽量选择和国内玩家联机，尽量选择认识的玩家联机，尽量选择那些和你在同一个网区（比如同在网通或者电信）的人联机，如果想跨越网通和电信联机的话，那么就只能欣赏到对手的太空步了（笑）。

Q 我想购入PS MOVE，但是有点犹豫，请问值得吗？（很多读者）

A 应该来讲还是值得的，首先PS MOVE本身的动作捕捉精度非常好，玩体感游戏的时候基本能够做到随心所欲，而一些专门为PS MOVE设计的游戏质量也颇为不俗，比如说《运动冠军》等等。而一些常规游戏也能通过体感来操作，比如《生化危机5 黄金版》（通过下载DLC来支持MOVE）、《杀戮地带3》等等，用MOVE玩射击的感觉其实也挺不错的，随着MOVE技术的不断成熟，相信以后的大作都会对应MOVE，所以买一个回来并不吃亏，就当是为未来投资吧！

Q 我在朋友家的X360上玩到了COD：BO新出的网战地图包和最新的僵尸模式地图，真是非常好玩，但是我自己没有能上网对战的X360，平时和好友联机玩COD也是在PS3上，请问这个更新PS3上会出吗？如果会出，什么时候出？（很多读者）

A COD：BO的新地图包确实能让人玩上瘾，众多PS3玩家也都在翘首企盼着这个地图包。根据销量统计，PS3版的《COD：BO》销量非常高，开发商不会傻到放着这么一大群玩家不管的。即便只有一半的玩家愿意掏钱买DLC，这也是一笔不小的收入，所以可以肯定，在PS3上，这个追加包可以有，而且一定有。

至于什么时候推出么，根据上一个追加包的经验来判断，在 X360 版推出的一个月之后就有可能推出，不过现在 PSN 的这个状态……即便推出了，玩家也没有办法下载（更重要的是，厂家还没有办法收钱……），我们还是先静等 PSN 恢复吧。

其实这个规律也可以推而广之，一搬来讲，跨平台游戏很少会出独占的 DLC，除非这个 DLC 的作用是用来修正某个版本的 BUG，人家的最大目的是为了获取利润，没必要搞跨平台版本独占 DLC 这套得罪玩家的小花样。

Q 我是个学生玩家，每年的暑假是我难得的可以畅快游戏的时间，我要宅在家里玩PS3！但是我的老版厚PS3听说散热不是太好，我们这里夏天的温度又比较高，请问有什么好的散热方法吗？（K9999）

A 您的问题让我想起了我的学生时代啊，其实散热很简单，如果您不想花钱的话，那么就保证PS3所在的环境的通风，这么做可以改善一下散热情况。在玩PS3的时候不要用任何东西盖在PS3上，尤其不要遮住通风口。当然如果您手头比较宽裕的话，那么加个外置的散热风扇会是个不错的选择。

当然，最好的防止过热的方法是：玩一段时间歇一会儿……



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



本次主机大战伊始，索尼就踏上了一条不一般的路。微软花大钱收买第三方发行商巨头，任天堂继续走它的孤独之路，而索尼选择了那些规模不大、却实力不凡的游戏工作室，委托他们为PS3开发独占游戏，成功打造了自己的品牌之后，再将其公司与游戏品牌全部买下，迅速扩大自己的第一方游戏实力。通过这种方式，索尼的第一方游戏开发实力以前所未有的速度发展壮大，在PS3时代建立了有史以来最多的一线超大作品牌，为今后的主机大战建立了雄厚的根基。Evolution工作室就是在索尼的中小开发商扶持计划中崛起。

Evolution工作室与索尼之间有着悠久的合作历史。虽然在过去，Evolution这个名字在欧洲大陆之外并不是那么有名，但是在欧洲本土，Evolution的赛车游戏声名远扬，人们几乎都忘记了Evolution曾是一家独立的游戏公司，以为它一直是索尼的一个部门。毕竟二者之间存在千丝万缕的联系——Evolution的主席Ian Hetherington曾是SCEE高层。在PS2时代，Evolution共开发了5款第一方游戏，从该公司衍生出来的Bigbig工作室开发了《追击力量》(Pursuit Force)，该作是欧洲最受欢迎的PSP赛车游戏之一。

然而过去的所有成就在这款耀世之作面前都显得暗淡无光——《机车风暴》自从在E3 2005公布第一段预告片，以其震撼的视觉效果引起全球关注，从此Evolution与《机车风暴》这两个名字注定要在游戏历史上占据重要地位。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

赛车风暴启示录

《机车风暴》系列幕后

文 清国清城 美编 一刀

风暴前的寂静

Evolution创办于1999年，创始人Martin Kenwright是游戏业界的老手，他先是从美术设计做起，之后转做游戏设计。在1989年Kenwright创办了Digital Image Design公司，当他25岁时，他创办的这家DID公司已经有50名员工。虽然公司规模不大，Kenwright的野心很大，他大胆接手了多款高技术难度的游戏外包项目，包括《F29 Retaliator》、《TFX》、《机器战警3D》等等，这种不断向高难度项目挑战的精神一直延续至今。

1999年，法国大型游戏发行商Infogrames收购了DID。结束了10年的独立生涯后，Kenwright甚至打算完全退出游戏开发领域，经Psygnosis创始人Ian Hetherington几番劝阻才重燃对游戏制作的激情，他鼓励Kenwright再创办一家游戏工作室，于是二人决定合资成立Evolution工作室，继续自由地制作游戏，不受发行商的创意限制，开发引人入胜的原创新作。

Psygnosis是上世纪90年代英国最著名的游戏发行商之一，曾发行了销量达数千万套的“《小旅鼠》系列”，也是《GTA》最早的发行商。索尼在英国建立SCEE总部后，为了打开当地市场，与Psygnosis密切合作，Hetherington因而与SCEE建立了良好的合作关系。通过他的牵线搭桥，SCEE决定向Evolution提供雄厚资本开发充满野心的赛车大作《世界拉力锦标赛》(World Rally Championship)。Evolution并不是只靠关系取得这个大项目，SCEE对这家公司的背景进行了调查，发现他们过去在DID时代开发的游戏都有出色的技术表现，尤其善于设计高融入度的游戏体验。当时SCEE正在为即将上市的PS2筹备新作阵容，非常需要那种技术表现出众、融入度高、能表现PS2性能优势的游戏。Evolution



Martin Kenwright

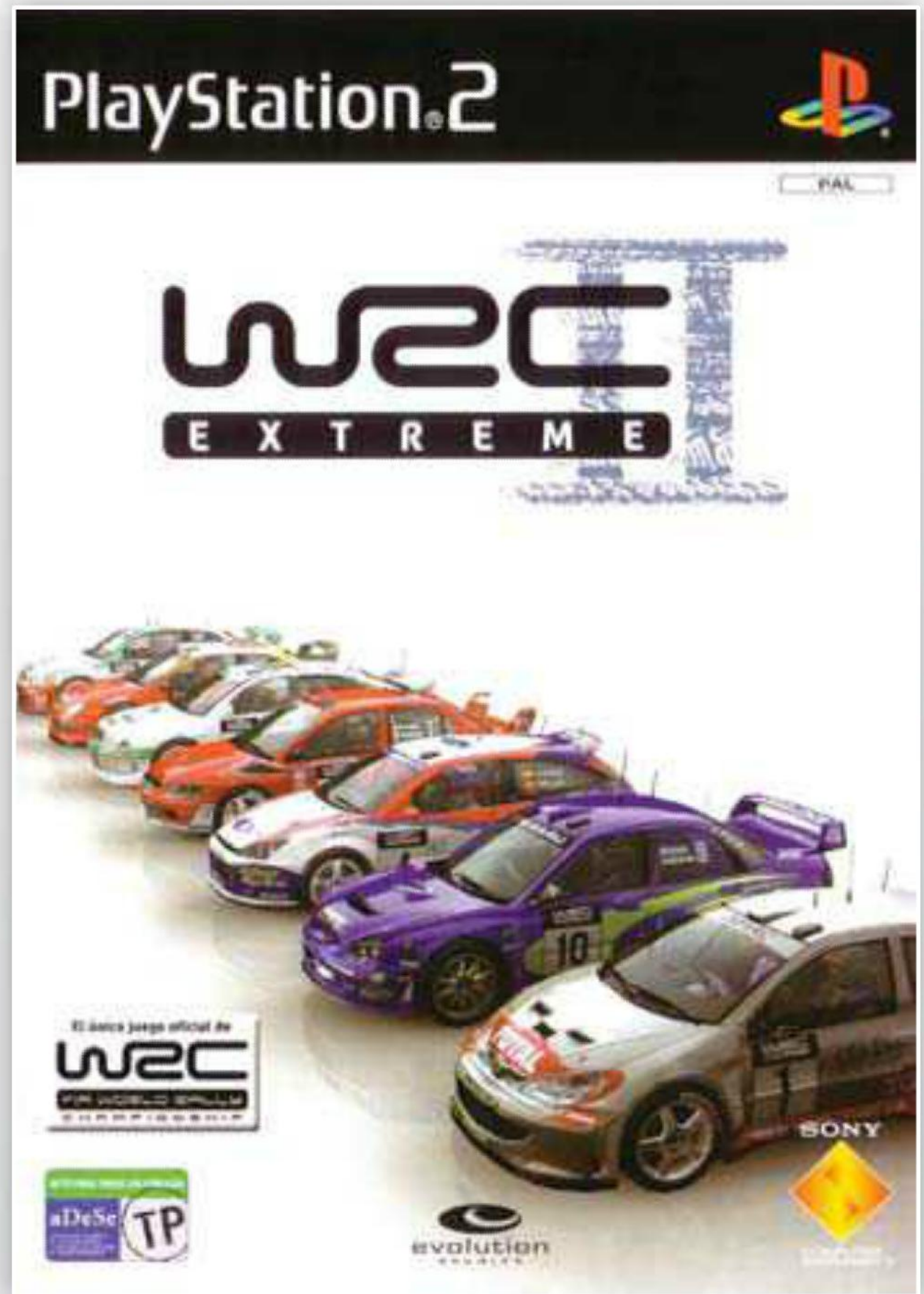
幸运地成为第一家获得授权开发PS2游戏的第三方游戏开发商。为提高外界对该作的关注度，SCEE还花大价钱获得了WRC的官方授权。在PS2时代，Evolution在欧洲玩家的心目中就是WRC的代名词，从2000～2005年，他们总共开发了5款《WRC》。这些游戏的销量表现都相当出色，Evolution的企业价值也在不断提升。2007年，英国《星期日泰晤士报》将该公司评为英国表现最出色的私营公司之一，对其企业价值评估为4000万英镑。

回首过去，Kenwright说："我们想要建立这样一个理念，告诉大家我们是一个梦之队，就像一支王牌足球队。但是我们也明白，虽然我们是一家高产的开发商，WRC也确实是一棵摇钱树，是我们将公司发展壮大的理想之路。然而我们不能只靠这样一个授权的品牌过活。尽管如此，我们一直忠于索尼——并将永远忠诚——因为是他们给了我们如此绝妙的机会。"

Evolution以创新与高制作质量作为回报。公司的管理层都表示，他们总是以充满野心的创意希望给索尼留下良好印象，很多在PS2时代提出的构思即使到了今天也能称得上是次世代。Evolution常务董事Mick Hocking在DID时代就与Kenwright共事，他说："早期我们总是深思熟虑地制作一些与市面上的游戏有很大不同的作品，所以我们从飞行模拟游戏中提出了当时看来很次世代的想法，比如辽阔的远景与壮观的景致——然后把它们放入了赛车游戏里。"

"《WRC》系列"制作末期，Evolution的游戏开发工艺已臻至完美。在这5年里，Evolution习惯了高效率的游戏开发流程，习惯了用12个月开发一款新作。制作人Simon Benson说，随着游戏规模的扩大，游戏开发人员数量也不断增加。第一作《WRC》的开发人员只有12人，第二作就增加到20人，第三作增加到30人。"每年做一款游戏是很艰难又很健康的，因为你要不断对刚做好的内容进行评估，然后确保下一作更出色更完美。早期的游戏制作人员很少，我们天天加班，但是到了系列后期阶段，我们只加班了一个周末。"

5年来只做一个系列的好处是可以形成高效的开发机制，可以不断进化。但这也是一把双刃剑。Evolution在茁壮成长，但也被局限在拉力赛车领域，而且只在欧洲流行。有家网站称赞该系列是"有史以来最棒的游戏"，然而拉力类游戏的受众还是太少，《WRC》瞄准的是那些拉力赛车迷，但是这个人群中玩游戏的并不多。Evolution希望扩大游戏受众面，让其他玩家也爱上拉力赛车游戏。



▲Evolution在《机车风暴》之前的代表作《WRC》在欧洲有极高的口碑。

在制作《WRC》的过程中，有很多创意因为技术和授权限制等原因而无法制作（比如车体损毁等设定都转移到后来的《机车风暴》），也有一些新作创意被整个放弃。Evolution成立了子工作室Bigbig，原本构思了一款街头赛车游戏，但是碍于Evolution与索尼之间的关系，Kenwright担心制作一款与《GT赛车》类似的游戏与索尼竞争会破坏了他们之间的关系，所以该作创意最终被放弃。Hocking补充说："《极品飞车 卡本峡谷》的autosculpt汽车改装系统，我们比它早6年就有类似的内容，但是，很显然，有授权限制……"

Kenwright说，《WRC》的高效率制作原则为Evolution塑造了"高压锅式氛围"，这种高效、高压力的制作环境为革命性新作创造了环境。

完美风暴

在制作《WRC》的过程中，太多的创意因为授权的限制而无法实现，Evolution的开发人员们暗地里怨声载道。他们不明白为何要付那么多钱给授权方，还要处处受到他们的制肘，他们越来越希望开发一款原创游戏，一款不用受任何束缚的新作。《WRC5》发售时，Kenwright陪同前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森前往法国科西嘉岛，趁当地举办的拉力比赛为他们的游戏宣传造势。在这次旅行中，哈里森问Kenwright："你能为PS3的拉力游戏做哪五件事？"

当时Evolution早就在思考未来的PS3游戏将会如何？他们最想知道的是PS3的发售时间。Kenwright向哈里森反问道："你们是否要出在新主机上？是否想要一个最新的世界级品牌？是否要在它身上赚一大笔钱？如果三者兼具，那就是3×3×3——比《WRC》难27倍。然后菲尔对着我说，'是的，要三者兼具'！"

在菲尔·哈里森的授意下，Evolution开始了他们的PS3之旅。总目标是实现赛车游戏的下一次进化，游戏的大致方向是强调赛车的乐趣与壮观感受，而不只是比赛排名。娱乐性必须放在第一位，其余一切均可退居次位。

Evolution需要的是一个原创的游戏，一个不用像《WRC》那样受到各种束缚的游戏。同时他们强烈地渴望创造新的游戏风格，当然，过去多年来在拉力赛车方面建立的根基也不能丢。"MotorStorm"这个名字出自一家经纪公司，他们与索尼和Evolution开了多次会议才最终确定了这个名字。Evolution方面构思了以"赛车节"为背景的游戏设定，将各种风马牛不相及的机车类型聚集在沙漠中展开狂热比赛，这就像一场机车的风暴。

Kenwright笑道："说实话，我们想过一些很雷人的名字，比如'吃我的尘土'、'畜群狂奔'……我们想做得狂野一些，证明我们能突破WRC。话又说回来了，'吃我的尘土'这个名字其实蛮适合赛车节的氛围……"

曾最早参与PS2游戏开发的Evolution很幸运地再次成为PS3最早的游戏开发商之一，不过当时PS3的硬件规格还没有最终确定下来。当年Evolution可以照着已确定规格的PS2开发《WRC》，但是如今他们只能按照一个大概的性能范围猜测PS3能实现的画面效果。Kenwright知道《机车风暴》要以与主机同步首发为目标制作，这样一个首发原创游戏必须有一个震撼的开始，才能吸引大家的眼球。

索尼决定在E3 2005展出PS3，获得授权为PS3开发首发游戏的开发商们都要配合索尼的展出计划，为他们的游戏制作一个预告片。在PS3规格未确定的前提下，开发商们都只能按照预计的性能水平制作CG预告片。索尼对此有严格规定，要求开发商不能太夸张，要以能够达到的性能目标为准。但是Evolution更担心太朴实的预告片会让人过目即忘，于是就诞生了那段话题性仅次于《杀戮地带2》的预告片。

Kenwright说："我们做出的商业决定是使用为PS3实机制作的所有素材，用画面将我们知道有可能实现的技术表现出来，以此为基础进行一些加工渲染——并不是凭空想像出来、无法实现的幻想。这段影片也许惹恼了一些人，但它确实萃取了本作所有的精华。"

那段预告片既是对PS3潜力的诠释，也是Evolution为自己定下的目标。虽然画面好得有些夸张，Kenwright说："我们从不认为我们无法实现。我们相信总有一天会做到，只是有点难度。"



■E3 2005的《机车风暴》预告片曾被认为是索尼忽悠世人的证据，不过如今回过头来仔细看当时公布的画面，会发现这确实是在PS3的能力范围之内。

风暴之眼

当“目标画面”通过 E3 2005 的预告片播出之后，惊讶得目瞪口呆的玩家们记住了《机车风暴》的名字。接下来 Evolution 开始埋头苦干，将他们的构想变成现实。

首先要面对的一个问题是把游戏的方向定下来，让开发团队与索尼都对这款游戏有清楚的把握——这不是一款增加了机车类型的拉力游戏，而是一款狂暴的越野赛车游戏，这是一个必须坚定不移的目标。

当时索尼的目标是在 2006 年春季推出 PS3，Evolution 只有一年的时间。虽然他们已经习惯了一年的开发周期，但这是一个在完全陌生的新主机上开发的原创游戏，Evolution 没有任何基础可以依靠，可辅助游戏开发的工具也不多。技术人员必须在摸索 PS3 复杂的技术环境的同时进行游戏开发。PS3 的延期发售为 Evolution 延长了开发期限，但是时间仍然很紧。最初的 12 个月，《机车风暴》几乎没有什么实质性进展，Evolution 的员工们一直处在摸索与准备的阶段。工作室的墙壁上贴满了图片，E3 预告片的每一帧几乎都变成了海报贴在墙壁上。

Benson 说：“当时我们一行代码都还没写，虽然大家都很有干劲，但是首个预告片公布时，我们没有任何基础，我们还没办法让多边形在屏幕上运转起来，如何让大家相信可以做到那样的画面？”

Benson 与产品经理 Matt Southern 首先解决了一个最大的问题——在他们的努力下，Evolution 与索尼为这款话题之作投入了 100 人的开发团队，是以往《WRC》的三倍规模。一切都定下来之后，那段夸张的预告片从遮蔽光明的阴影变成一座引导开发团队前进的灯塔。

所谓枪打出头鸟，那些预告片画面太强的游戏成为人们关注的焦点，同时也成为争议与批判的焦点。



■ 2006 年公布的《机车风暴》DEMO 实际画面比起 E3 2005 有一定的差距。

《机车风暴》开发过程中，PS3 在风暴中飘摇：蓝光的高成本与产能低下、PS3 的数度延期、备受争议的内存规格、六轴手柄、实机画面的不尽人意……《机车风暴》正处于风暴之眼，它的表现被不少人视为 PS3 能否兑现性能承诺的标志之一。

Hocking 说：“这是索尼作为一家公司所推出的有史以来最重要的产品，关于它的批判很快会变成歌功颂德。索尼做出了勇敢的行动，造出了一部不可思议的主机。”

正如 Hocking 所说，这是最好的时代，也是最差的时代。虽然索尼与 Evolution 都承受着外界的巨大压力，但是 PS3 的巨大潜能让游戏开发者们兴奋。过去只能在心里想想的一些游戏创意具备了实现的基础。《机车风暴》虽然没有赶上美日首发，但是总算在欧洲 PS3 首发期间推出。其试玩 DEMO 在 PSN 上发布之后，引起了强烈反响。Hocking 认为这种通过网络发布试玩 DEMO 有着伟大的意义，就像当年 id Software 在 PC 上发布《毁灭战士》的试玩版一样，是游戏业的一场革命。所有玩家都可以方便地体验到他们的新作魅力。“这是下载内容的终极特洛伊木马——是我们往池塘里投的一颗巨石。”

《机车风暴》没有实现当年预告片中的那种惊人场面，但是那种狂暴的越野感觉是在以往任何赛车游戏中都体验不到的。作为新主机上的第一代游戏，这样的效果已是令人赞叹，Evolution 完成了一个不可能的任务。Hocking 骄傲地说：“我们在（主机首发的）第一天就证明了它的实力。首发游戏很少能表明新主机的实力——我想不出有任何其他游戏诠释了新主机的性能，而我们已经非常接近了。”

欧洲玩家虽然没有在 2007 年玩到 PS3，但是作为补偿，他们获得了最多的主机首发数量，而且还有《机车风暴》这么一款在当时来说完成度最高的首发游戏。第 11 届互动成就奖将本作评为年度最佳赛车游戏。到 2007 年末，本作全球累计销量超过了 331 万套，成为继“《GT 赛车》系列”之后索尼最畅销的赛车游戏。



■《机车风暴》仍不失为欧洲 PS3 首发游戏的佼佼者。

太平洋裂谷

由于《机车风暴》的出色表现，索尼在 2007 年 11 月宣布收购 Evolution 工作室。据《利物浦每日邮报》报道，索尼为收购该工作室总共支付了 1600 万英镑，拥有公司 75% 股份的 Martin Kenwright 因此番交易而进账 1200 万英镑，一夜间成为千万富翁。公司的其余大部分股份由 Ian Hetherington 持有。

《机车风暴》成为索尼在赛车游戏类型上的又一张王牌，续作也紧锣密鼓地投入制作。此时 Evolution 完全抛弃了需要支付授权费的《WRC》，《机车风暴》不仅拥有更高的知名度、拥有《WRC》不曾企及的国际影响力，而且还不需要支付授权费。Evolution 可以自由设定游戏舞台，为了带给玩家更强烈的视觉冲击，他们将舞台从沙漠搬到热带丛林。在 2008 年 3 月，Evolution 照搬前作的宣传策略，发布了效果惊人的宣传动画，同样是按照“目标画面”为标准制作。在预告片中以 CG 表现场景的破坏效果与真实的人物建模。不过此时用 CG 吸引眼球的手段已经过时，大家对高清主机的性能实力都心中有数，定名为《机车风暴 太平洋裂谷》的续作在宣传阶段并未引起强烈关注，而揭幕之时不够给力，往往会影响之后的整个宣传计划。

赛道数量太少、场景较为单调是玩家对前作的主要不满之处，所以《机车风暴 太平洋裂谷》的场景丰富度大大提升。水、火与树木可以说是本作的三大新要素。由于比赛场所是热带岛屿，所以赛道上经常有大量的水，这会造成两种结果：机车穿过水域时，因为水的阻力，速度会变慢，但是因为氮气加速而过热的引擎却会因此而迅速冷却，让玩家能够立即重新开启氮气加速。另外，水域概念也让不同机车的优劣势得到更好地表现，比如一些很深的水域只有最大型的机车才能安全通过。

另外一个重要元素是火，也就是火山地带附近的岩浆。一旦碰到岩浆，轮胎乃至车体都会被融化，即使只是靠近岩浆，也会导致引擎



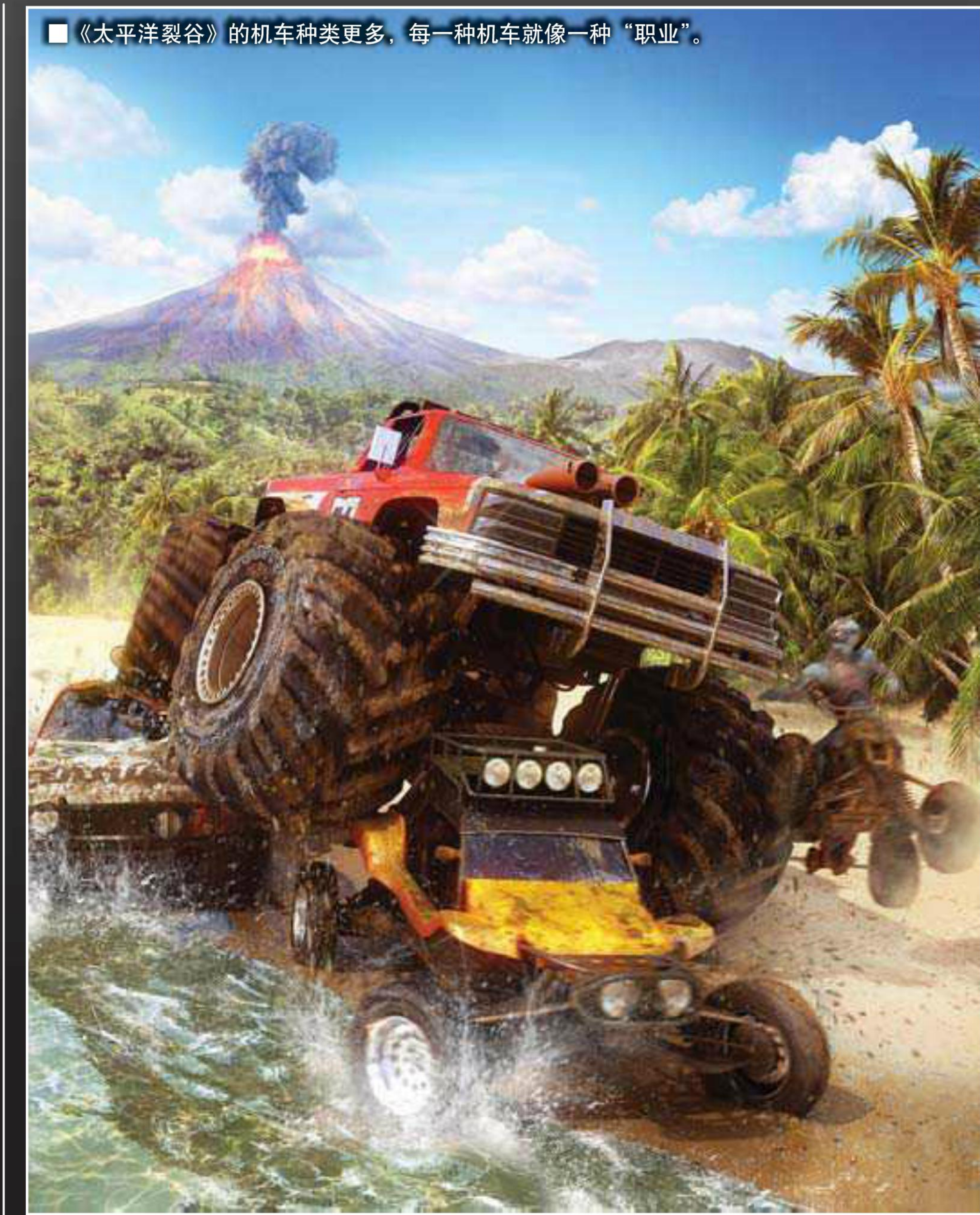
■丛林是最考验主机性能的场景种类之一。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

过热。而树木是本作画面进化的主要表现。丛林向来是让游戏开发者们头疼的场景，满屏的树木会消耗大量运算资源，需要开发者们对游戏进行深入的优化。在本作中，树木不止是让场景更养眼的装饰品，也会对游戏过程产生重大影响，并且让不同的赛车种类表现出各自的特点。摩托车会被横亘在路上的树干摧毁，货车可以通过这些树木障碍物，不过速度会减慢，而最大型的机车可以视若无物般在这样的场景中横冲直撞。这种大车经过后，就相当于清出了一条较为平坦的道路，后面的小型机车就可以顺利通过。这种由机车本身改变赛道构造的赛车游戏十分罕见，对游戏设计者的赛道把握能力是极大的考验，同时也使得比赛过程更加千变万化，不确定性因素大增，让玩家每次游戏都有新鲜体验。而且本作的赛道数量达到了前作的两倍，赛道中有更多的可选路线，赛道本身也更加危机四伏、险象环生。有些赛道适合可精确操作的小型机车，有些赛道则是横行无阻的大型机车最管用。从这些角度来说，《太平洋裂谷》就像一个融入动作RPG要素的赛车游戏，每一种赛车就是一种“职业”，不同职业的优劣势鲜明，并且在不同特征的赛道中各显神通。

针对玩家对前作没有线下多人模式的抱怨，Evolution还为本作增加了4人分屏模式。别小看这样一个游戏模式，它带来的技术难度是非常惊人的。因为要在屏幕上同时显示四个画面，相当于同时运行4款游戏。Evolution在保持帧率的同时，并未牺牲太多的画面精细度，这是令人难以置信的技术成就。尽管进化明显，游戏画面也大幅度强化，不过本作也不是没有缺点。读盘时间太长的老问题有所改善，不过仍然有频繁的长时间读盘破坏了游戏


■分屏模式彰显 Evolution 的技术实力。


■《太平洋裂谷》的机车种类更多，每一种机车就像一种“职业”。

乐趣。当然，瑕不掩瑜，《太平洋裂谷》仍可算是越野赛车游戏的又一次突破。可惜，由于宣传不够到位，而且没有像前作那样采取与主机捆绑的促销手段，因而游戏销量跌幅很大，全球销量仅107万。这样的数字给自信膨胀的Evolution泼了盆冷水，令他们意识到，在这个只有超大作才能生存的高清时代，玩家需要的不止是进化，而是能令人眼前一亮的彻底革新。

于是，一次堪称赛车游戏历史上最大胆的革命开始酝酿。

钢铁丛林

“当我还是个孩子时，游戏续作只要有一点点改动、更华丽一些，大家就都很高兴了，但是随着这种媒体的发展，大家需要的是更大幅度的进化。”《机车风暴 启示录》的导演Matt Southern说。

《机车风暴 太平洋裂谷》的销量比起前作明显降低，Evolution工作室担心如果不做出重大突破，这个好不容易培养起来的赛车游戏品牌将变得一文不值。实际上，在《太平洋裂谷》之后，玩家对于那种疯狂越野竞速的整个游戏类型明显兴趣降低。为了让玩家重拾兴趣，Evolution从时下流行的射击和动作冒险类游戏那里寻找灵感。

Matt Southern曾多次提到，本作的灵感来自一款被放弃的城市赛车游戏，叫做《Urban Smash》。实际上，在开发《机车风暴 太平洋裂谷》时，已经有一个20人团队在开发这款原创新作。当时已经提出了以地震为主题，在摇摇欲坠的城市建筑群中疯狂竞速的主要游戏方式。在制作过程中，开发团队发现，这款游戏除了地震主题与美术风格和《机车风暴》有较大差别，在游戏方式上却十分相似，于是渐渐产生了将其变成《机车风暴3》的念头。

Evolution不想做传统的城市街头赛车游戏，此类游戏的市场实在太拥挤。实际上大多数赛车游戏都算是街头赛车，包括《极品飞车》、《GT赛车》、《极限竞速》、《世界街头赛车》等等。Evolution游戏设计师Simon Barlow说：“我们要结合《极品飞车》或《极限竞速》的那种高速动作，融入我们《机车风暴》



■城市的不断坍塌意味着你必须不断调整你的比赛策略。

的血统，甚至我们过去的拉力游戏。将这些元素组合在一起，就开始酷起来了，开始变得不同而有趣。忘了它的游戏身分吧，它就是一部夏季电影大片。”

游戏发售之前多次向媒体演示的关卡“Wave of Mutilation”是Barlow最骄傲的关卡之一，整个6分钟的游戏过程就像电影里的高潮片段，这是Evolution做过的最火爆的游戏关卡。Barlow说：“我玩了至少五六十遍，再次看到它时还是忍不住掉下巴。”

本作首席技术美术师Andy Seymour说：“我们要逼着自己从高难度着手，才能保持系列的活力。”从引擎的角度来说，Evolution选择在其已有引擎的基础上进行改造，而不是重新开发一个新引擎。首席图形程序师Oli Wright说：“我们叫进化

(Evolution)，进化是我们的天性。”

《机车风暴 启示录》的很多技术都与Evolution之前的作品相同，虽然整个游戏风格与场景有天翻地覆的变化，但是在技术方面是一点一点的进化。例如在第一作时使用的VFX技术仍在三代中沿用，但是与第一作时需要耗费大量编程时间的辛勤工作相比，经历了二代增添的编辑器，到了三代，该技术的使用已是炉火纯青，做起来轻而易举。用于制作物体动态效果的技术则是完全以新技术取代，因为本作中场景时刻都有大规模坍塌、爆炸等场面，所以这部分引擎是完全重新改造的，不仅要融入强大的物理引擎技术，还要应对大量的动态光源。

另外一个重要进化是采用了SCEE开发的MLAA（形态抗锯齿）技术，其精髓在于将抗锯齿的处理运算任务从RSX显卡转移到CELL主处理器,因为从硬件上来说，CELL更适合处理此类任务。当今众多画面优秀的PS3游戏都是为RSX减负，将大量运算任务转移到潜能巨大的CELL。《机车风暴 启示录》惟一一项在CELL的SPU进行运算的画面处理任务也就只有MLAA，其他分配到SPU进行运算的还有物理预算、机车模拟（运行频率达600Hz）、动态处理、颗粒、场景加工以及渲染准备等等。游戏中场景的移动速度极快，而且动不动就是几栋摩天大楼坍塌，这需要动用大量的运算能力，CELL的多颗SPU在Evolution的调度下开足马力，就像游戏中咆哮的机车一样拖动这款规模无比宏大的赛车游戏。Wright说：“这些SPU一刻也没有闲的时候，它们为GPU分摊了大量的任务，如果要做一个简单点的世界，没有那么多的动态物体，那就不是《机车风暴》了。我们带给大家的是有超过2000个动态物体的世界。”



■Evolution坚定支持立体3D技术，即使没有3D电视的玩家也获得了实实在在的好处——本作支持1080p的游戏画面。

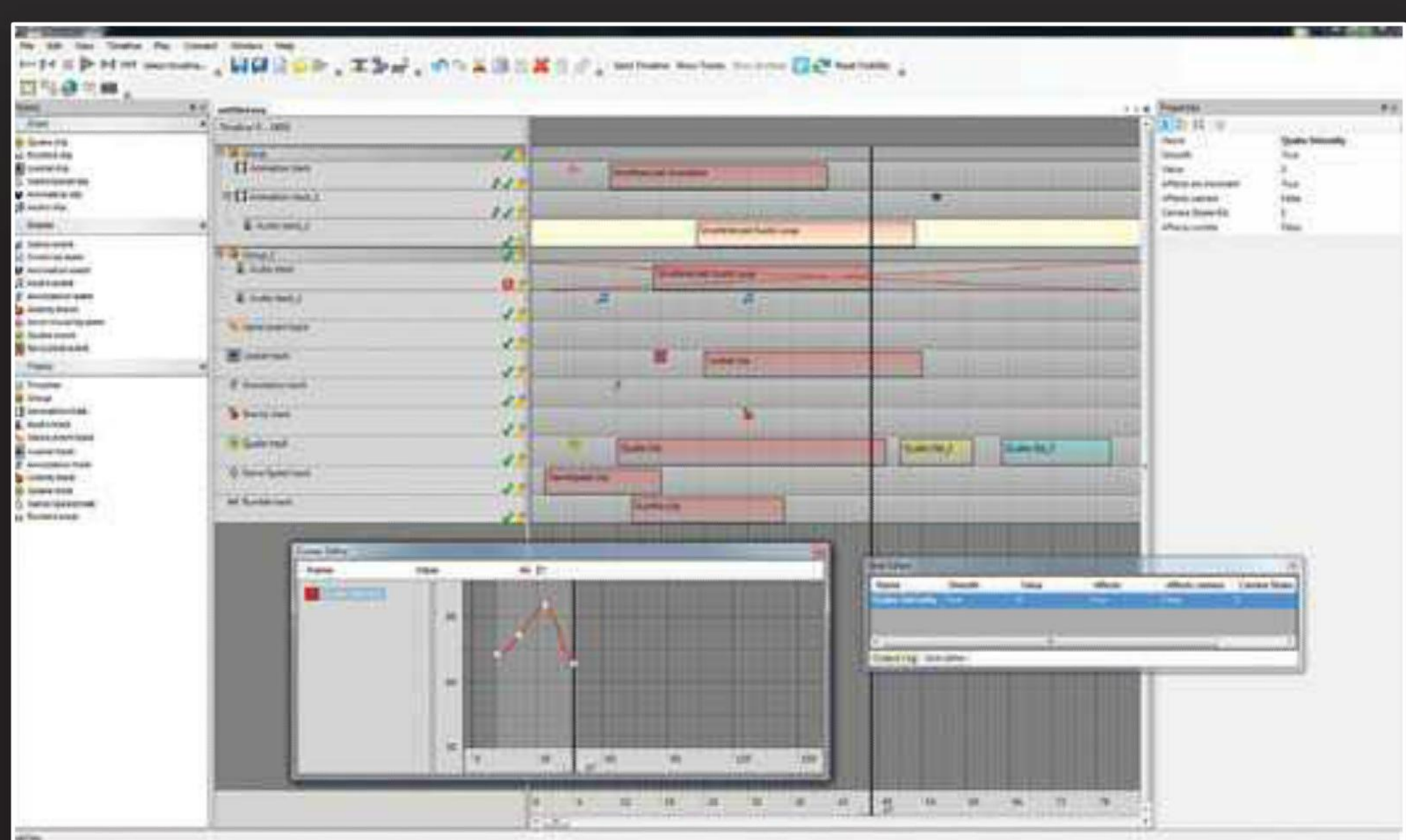

■《机车风暴 启示录》可能是迄今为止最震撼的3D立体游戏。

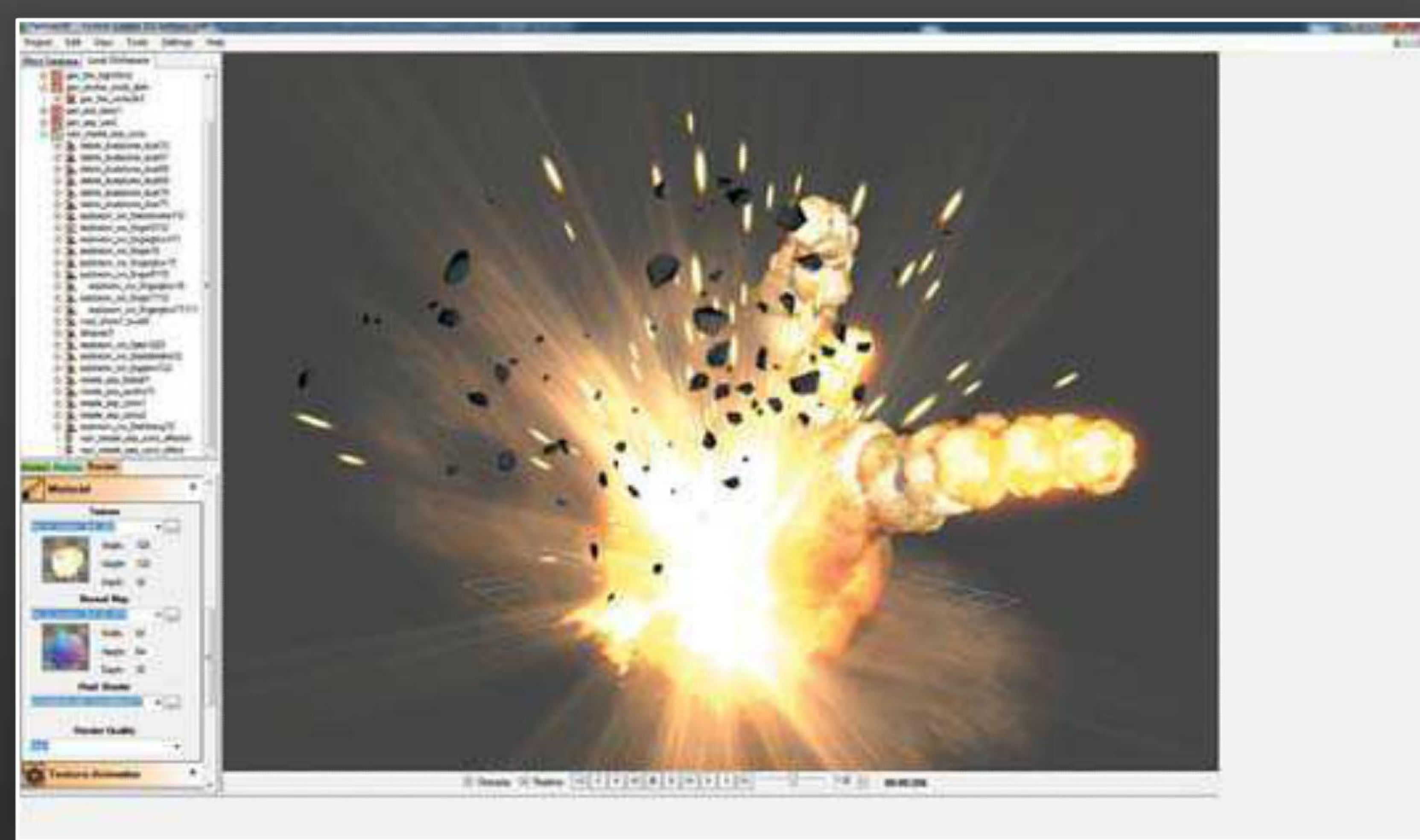
几年来，历经了两代的《机车风暴》，Evolution与中间件供应商Havok公司密切合作，将其物理引擎技术面向CELL的多SPU结构进行改造，让PS3能同时负责更多的任务运算。《太平洋裂谷》在画面与场景动态方面比一代已经有很大的进步，这主要就是感激SPU利用率的提高，《启示录》将SPU利用率提升到更惊人的水平，于是实现了令人震撼的场景破坏效果，这证明了CELL的潜力。同时Evolution对代码进行精简处理，使其能在带动SPU全力运转的同时，再加入更多的技术，比如成群的NPC，以及更强的动态与破坏感。

末日启示

《机车风暴 启示录》游戏系统与画面上的核心元素是“事件”(Events)——即在赛道上随时有可能发生的地震破坏事件，这不仅是一种强烈的感官冲击，同时也彻底改变了赛道的格局。Matt Southern说：“从开发的角度来说，最主要的挑战是要指定并建立一个全新的团队——事件团队，他们大量提供了高质量的场景动态与VFX解决方案。利物浦工作室的Nick Sadler加入了我们，他在本作中做出了宝贵的贡献。”

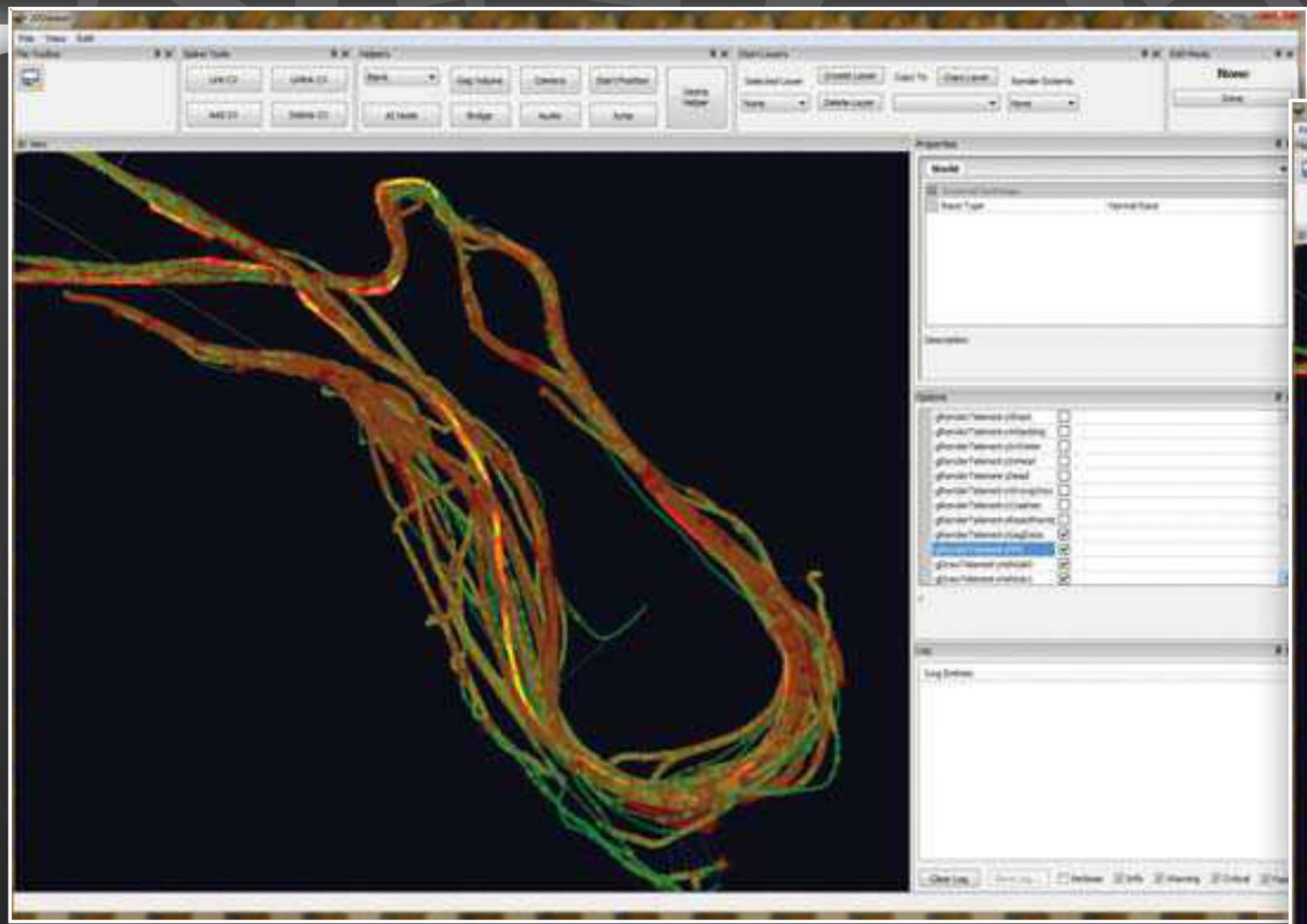
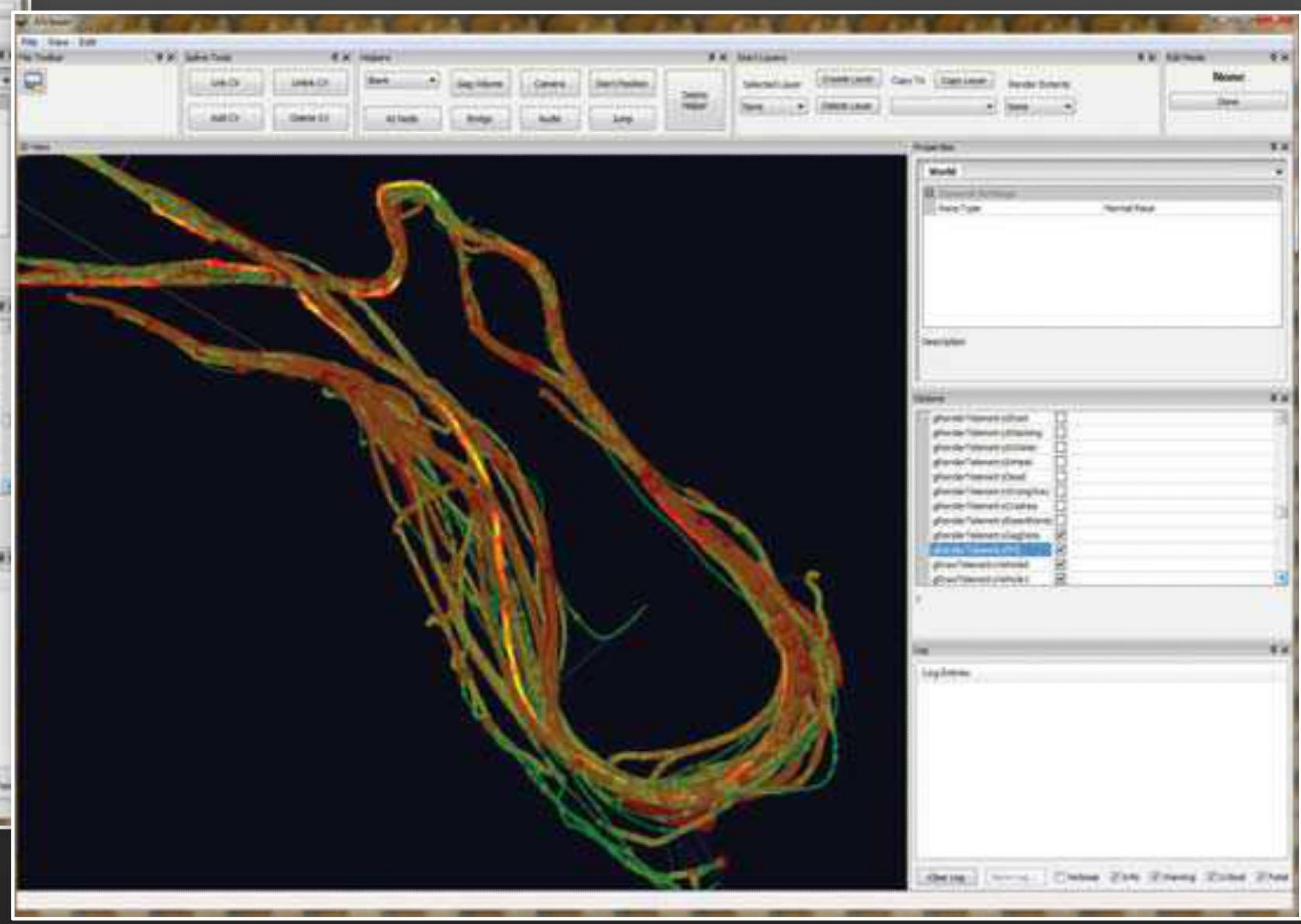
从技术上解决了大楼坍塌、直升机爆炸、桥梁断裂等壮观场面之后，还要从游戏性的角度确保这些事件发生之前、发生之时以及发生后对玩家实际操作的影响。《机车风暴》必须是一个极其快节奏而流畅的游戏，Evolution要确保玩家在欣赏到这些壮观场面的同时，还能既惊险、又不是很困难地穿过这些正在坍塌的场景，这就需要反复的讨论、实验与调整了。首先这种事件必须发生在前方足够远的距离，这样速度最快的玩家会以最近的距离体验这种惊险时刻，同时又不会被塌下来的建筑挡个正着。


▲这是Evolution用来控制地震事件发生时点的计时工具。


▲《机车风暴 启示录》的颗粒编辑器，画面中是调整爆炸时各种体积的碎片。

Evolution工作室的效率极高，他们在紧张的进度下完成了280多种事件的制作。这些事件都是在头脑风暴式小组讨论中产生，然后先设计这种事件呈现出来的视觉效果，接着挑选事件发生的位置，要综合考虑周围的场景特征，确保玩家即将经过时能以最佳角度欣赏到。如果这种事件在赛道中某处发生，但是却没有被玩家看到，那就浪费了开发者的一番心血。所以开发者设计了多种多样的触发条件，比如很多事件需要玩家经过赛道某个位置才会触发，而一些更具毁灭性的壮观场景破坏可能要根据玩家在比赛中的表现情况为触发条件。

Evolution还要考虑到主机的承受能力。要知道赛道上的情况多变，如果在地震事件发生时，刚好所有赛车都行经同一个路段，画面中出现了所有的赛车与正在发生的地震事件，那么给PS3造成的运算压力会达到极限。Evolution在设计地震事件时，就是以这种“最恶劣情况”为参照，要保证在这种情况下不出现严重丢帧，还要避免一堆车被堵在震后的道路上，导致玩家无法前

▲▶Evolution 工作室的 AI 追踪器有多种功能，左图是剖析赛道的总性能占用情况，包括帧率等指标，右图是分析驾驶员的行为，用于赛道设计的平衡调整。

进。这些事件的引入也对本作的 AI 系统造成了一些问题，由 AI 驾驶的汽车必须能够对赛道上的突发事件作出迅速而合理的反应。地震事件发生时既要让玩家看到，不给玩家造成太大的困扰，又要兼顾 AI 赛车，尽量避免大批 AI 赛车集体撞墙的尴尬场面。此外还要确保真实性，如果地震还没发生，AI 赛车就提前做出响应，避开前方看起来完全没有问题的道路，拐到旁边看似完全无法通过的道路，这种“未卜先知”的设计虽然可以避免 AI 撞墙，但是失去了真实感，而且会导致玩家可从这种现象预测即将发生事件，会降低事件发生时的戏剧性与冲击力。所以让 AI 与玩家同时在事件发生时做出反应非常重要。

现在很多游戏都开始使用“延迟渲染颗粒”技术，《启示录》也使用了这种技术。通过这种技术，开发者可以调用更多动态光源，在《未知海域 2》、《GTAIV》、《杀戮地带 3》等游戏中，该技术都起到了重要作用。但是在《机车风暴》的前两作中都是使用了传统的提前渲染，《启示录》则是半延迟光源与预处理渲染的结合。首先是进行普通渲染，接着将光照信息聚集到 FP16 缓冲区，然后进行最后的“原料”处理，生成的画面再进行最后的后期加工。

在本作中要用 VFX 处理更大规模的特效，所以画面填充与重复渲染等问题面临考验。Evolution 的技术美术师与 VFX 美术师研发了新技术处理尘雾与爆炸，在颗粒渲染方面也使用了较低解析度的缓冲区。游戏画面中要填满尘土与碎片颗粒，这通常是使用半透明阿尔法效果进行渲染，但是这样太耗费运算能力，会给 RSX 造成很大的负担，所以有必要用一些特殊技巧。Evolution 必须确保地震事件发生后，玩家驾车穿过漫天的尘土时不损失帧率。Evolution 采用了较大的尘雾球体与较小的尘土颗粒相结合的方式，所有半透明渲染的物体都采用解析度减半的缓冲。

挑战极限

“《机车风暴》系列”的同屏赛车数量多得惊人，无论何时屏幕上总是有大量的赛车，这提升了竞速的快感，但也给处理器造成了运算负担。当今多数高清游戏在制作人物或汽车的建模时，都使用了 LOD（细节度）系统，根据物体距离镜头的远景，会显示不同细节度的建模，距离镜头最近时使用高模，较远时使用低模，其原则就是将运算能力花在玩家看得见的地方，而不是肉眼看不到的远景细节。《机车风暴 启示录》不仅使用了细节度系统，而且其中每辆赛车都分为 6 种不同细节度的版本。本作的 LOD 算法能够根据多边形组成的 3D 建模在画面中所占的比例大小自动调节细节度，而且还应用了“渲染度 LOD”，远处的物体不进行特效渲染。

游戏中所有的赛车必须严格遵守多边形、贴图与内存限制，每一类型的赛车有不同的级别限制。这些赛车在导入游戏之前，还要经过严格的检查，剔除所有潜在的技术问题，确保其符合游戏的要求与内存预算。Evolution 有一个专门的赛车设计小组，由 Nick Massam 带领。

Evolution 不仅将材料 LOD 与渲染度 LOD 结合，而且在车体不同的部位也赋予了不同的 LOD 值，根据汽车的大小和造型决定哪个部位先切换 LOD，哪个部位后切换。此外机车还分享同一个贴图库，以及预设的素材库，有助于约束和降低典型机车的总内存占位。

游戏引擎内部的各个部分在不断争夺图形资源，画面各部分（场景与汽车）的渲染预算也在不断变换。通俗点说就是要不断地把好钢用在刀刃上，把 PS3 的运算能力优先运用到最能提升视觉效果的地方，通过合理的性能分配提高帧率，尤其是在发生地震事件时或者大量运用 VFX 的赛道上。

Evolution 还首次在车体上引入了“遮蔽型物件”，将车内的一些元件完全遮蔽。过去一些车体内部元件虽然通常是看不到的，比如引擎、悬挂等部件，但是这些部件仍然要消耗运算力进行渲染，而本作消除了这些不必要的性能浪费。此外本作还采用了汽车的阴影代理模型，可以降低渲染真实阴影效果所耗费的性能。



▲同一辆汽车的多种 LOD 版本。游戏会根据汽车与镜头的距离远近以及当前游戏引擎的总负荷在这些建模版本之间切换。

Evolution 还在游戏中加入了性能统计系统，可以时刻监控性能消耗情况，让开发者随时发现汽车或场景的哪些部分消耗的资源太多。Oli Wright 说：“我们有很多种工具，要确保赛道上各个部分的性能尽可能稳定。”首先是一个场景的 Benchmark 工具，用一个镜头以所有可能的线路穿行于赛道，记录 GPU 状态，记下在哪个时点过热或较冷。还有一种“审计工具”，将游戏世界中各个部分的资源消耗量以表格方式列出。





▲▶ Evolution 工作室用来研究 CPU（左图）和 GPU（右图）负荷以及内存分配的工具。

分屏模式的加入也提高了性能控制的难度，而且本作还首次加入了 4 人模式。Wright 说：“分屏模式无疑是噩梦，我们要做大量的努力才能让 4 人分屏成为可能。”除了每个画面的解析度降到四分之一外，汽车的 LOD 度、阴影解析度、阴影范围、动态模糊等效果都要降低。

Evolution 准备的这些工具也为本作对 3D 立体画面的支持建立了基础。《机车风暴　启示录》是当前支持 3D 的游戏中口碑最好的一作。利物浦工作室研究了多项前沿 3D 技术，从游戏的初期规划阶段就已经在考虑 3D 的应用。Matt Southern 说：“我知道大家普遍将 3D 视为噱头，但我们有一个很好的机会反驳这种观点，我们能用 3D 影响游戏性，而不止是画面。”

3D 画面对赛车游戏最大的意义是可以增强空间距离感。我们在现实中开车时，肉眼可以根据本能判断前方物体的距离。但是在普通赛车游戏中，二维平面里模拟出来的远处物体让人无法在本能上做出准确判断。采用 3D 模式，为远处物体增添纵深感之后，就可以发挥肉眼辨别纵深距离的本能，玩家驾驶的汽车与 AI、赛道、障碍物之间的相对距离会被很好地表现出来。去年 E3 展和 TGS 展都提供了《机车风暴　启示录》的 3D DEMO，那种在大地震发生时，场景物体扑面而来的震撼效果博得了满堂彩。令人惊喜的是，实际游戏成品的效果更加突出。



■《机车风暴　启示录》的 3D 模式完全消除了画面撕裂现象，帧率也很足。

Evolution 使用了一些画面处理技巧，使其在 3D 模式下仍能保持稳定的 30FPS 帧率。如果你有幸拥有一部 3D 电视，会惊叹于本作 3D 模式的高完成度，会为 Evolution 完成如此惊人的画面成就而感到不可思议。Oli Wright 表示，3D 画面主要就是画面的“重新投射”或者说“将一切绘制两遍”，也就是同一个场景画面以稍微不同的角度重复处理。Evolution 在《太平洋裂谷》中就尝试了 3D 模式，其中大部分技术被沿用并进化。

在 3D 模式下首先要解决的是基本填充率，即任何时点产生的像素数量。Evolution 一开始就为 3D 模式额外的资源开销预留了空间。虽然拥有 3D 电视的 PS3 玩家寥寥无几，拥有 1080p 全高清电视的玩家数量非常可观。为了支持 3D，Evolution 要做到在 1080p 模式下能提供与《GT 赛车 5》相当的渲染规格，也就是 1280×1080（抗锯齿），然后横向提升到全高清。如果在 2D 模式下只能有 720p 的画面，那么开启 3D 模式时画面效果会明显劣化。1280×1080 的像素总量相当于 960×720 的两倍，刚好用于 3D 模式的双图像叠加。在 3D 模式下还要进行实时流媒体数据读取与优化，以保持稳定的帧率。与之前《太平洋裂谷》的 3D 模式一样，本作采用了动态帧缓冲，画面尺寸实际上是在实时缩放的，以确保稳定的性能。也就是说，在最复杂的画面下，解析度实际上被降低了，但是因为时间很短，而且整个画面太火爆，因此玩家不易察觉。这种技术最早应用于 PS3 的《WipEout HD》的 1080p 模式，在本作中显然更加精进。

在 3D 模式下，RSX 经常处于全速运转状态，如果不对细节度进行动态调整，RSX 会时常留下大量闲置的运算能力。实际上在 2D 模式下，偶尔也有动态解析度变化的时候。虽然要为 3D 牺牲一些画面特效，但是在 3D 画面下，一些简简单单的效果变得令人震撼，比如“飞出屏幕”的爆炸碎片与建筑碎块，尤其是这些物体大量飞向玩家时，会让你由衷感叹一切牺牲都是值得的。

下一个浪潮

《机车风暴　启示录》完成后，目前 Evolution 工作室已经在准备他们未来的新作项目。当前阶段，他们首先是对现有的核心技术与游戏开发流程重新评估，看有哪些方面可以改进。Oli Wright 说：“我不认为我们已经做到每个方面都改无可改了。永远都有可以做得更好的地方。”

早在《机车风暴》一代发售后，Evolution 就开始制定他们的下一个五年计划。Kenwright 说：“我们曾在爬行，现在我们在步行，下一步我们已准备好奔跑。不过我们永远会脚踏实地，将继续制作《机车风暴》那样的出色作品。”

Kenwright 将《机车风暴》视为 Evolution 和 PS3 的“开场戏”，是“大变化的开始”。该作发售后，他已经在思考 PS4 时代，以及更遥远的未来。他说 Evolution 的下一个品牌将会是当前的硬件环境无法想像的全新游戏形态。

“一个巨大的浪潮正在袭来，它将改变一切，而我们的目标是站在潮头。”

文 藤曦 美编 一刀



PSN 关闭 7 天后，25 岁的纽约男子 Louis Pietig 简直要疯掉了。更令他愤怒的是，这 7 天的时间他一直被索尼蒙在鼓里，当他得知 PSN 已经被黑客攻陷，他的个人资料与信用卡信息可能已经被偷，他几乎决定放弃 PS3 了。

“这真是太荒谬了，索尼应该保护好用户的资料，而他们不仅没有做到，还不及时通知我们注意自己的信用卡。”

与 Louis Pietig 一样对索尼失望的大有人在，PSN 黑客事件就像多年前 X360 的三红事件一样，不仅给索尼造成了难以估量的经济损失，而且在玩家中产生了信任危机。不同的地方在于，三红事件是微软藐视质量重要性的恶果，而在 PSN 事件中，索尼虽有过错，但更多的是无辜与无奈——谁也不曾想，黑客们会如此剽悍。

PSN蒙难记

真相与内幕调查

纪实 惊变25天

4 月 20 日，世界各地的 PSN 服务突然中断。翌日，索尼在微博上表示 PSN 的断线是因为要进行维护。PS 官方博客很快发表声明，表示“可能要花一两天的时间才能将服务完全恢复运行”。两天后，PSN 仍然断线，PS 官方博客再次发布声明：“我们的系统遭到了外部入侵，因此影响到了 PSN 和 Qriocity 服务。我们正在与时间赛跑，使 PSN 尽快恢复。我们将会重建系统，加快网络基础架构的安全性。虽然这非常耗时，我们认为很有必要增强安全性。”

4 月 26 日，索尼终于向 PSN 用户们发送电子邮件，解释了 PSN 一直断线的原因，确认 PSN 遭到了外部入侵，并承认用户的个人资料可能已经被盗，而且“不排除信用卡信息也被窃取的可能性”。不过索尼同时表示：“我们对于 PSN 和 Qriocity 系统的恢复上线已经有明确的部署，预计在一个星期之内就会恢复部分服务。”于是“7700 万 PSN 用户资料外泄”的报道出现在世界各主要媒体的醒目位置，有媒体称这是网络历史上规模最大的信息失窃案。同时各界人士纷纷抨击索尼，指责索尼不仅没有保护好用户信息，而且在信用卡等重要信息失窃后，没有第一时间通知用户，让用户及时作出预防措施，而是拖了一个星期之后才公布真相，这是无视用户利益的、不负责任的行为。美国康涅狄格州参议员 Richard Blumenthal 向 SCEA 总裁 Jack Tretton 发了一封信，严厉斥责了索尼的失职。英国信息专员办公室也发表声明，表示将对索尼进行调查，如果发现索尼确实有失职行为，将对其处以 50 万英镑的处罚。而对此，SCEE 公关部主管在 PS 官方博客中回应说：“从我们发现系统被侵入到发现顾客信息被窃相隔了好几天。”他表示索尼是在 4 月 19 日发现 PS3 遭到非法入侵，然后就关闭了服务。接着进行了几天的取证分析，索尼的专家们直到 4 月 25 日才确认了被波及的范围。



4 月 27 日，索尼在 PS 官方博客发表声明，宣布索尼正在重建 PSN 的基础架构，同时也在开发新固件，当 PSN 恢复时，需要强制性进行固件更新，并要求所有用户更改 PSN 密码。同时 SCEA 公关部主管 Patrick Seybold 表示他们的数据中心已经迁址，新数据中心将更加安全。

4 月 29 日，美国政府开始介入 PSN 黑客事件。美国国土安全部发言人 Chris Ortman 表示，“计算机应急对策组”已经在国土安全部的指挥下与执法部门、国际伙伴和索尼合作，对当前状况进行评估。而 FBI 也在同期发表声明，FBI 特工 Darrell Foxworth 说：“FBI 已经注意到关于

索尼网络游戏服务器被非法入侵的报道，我们正在就此事与索尼进行联系。”此外，来自美国 22 个州的首席检察官陆续向索尼致函，要求索尼对 PSN 遭侵入的情况进行说明，要求索尼解释为何在信息被窃取的一个多星期之后才告知用户。这些检察官还联系了美国联邦贸易委员会（FTC），让他们出面调查。

5 月 1 日，索尼在东京召开新闻发布会，对 PSN 黑客事件进行了详细说明，并公布了索尼的对策。平井一夫在会上向公众鞠躬致歉，并表示将推出名为“欢迎回来”的补偿计划——所有 PSN 用户都可以免费获得 30 天的 PSN Plus 高级服务，而现有 PSN Plus 用户可以免费延长 30 天会员资格，此外所有会员还可以免费下载到价值数千日元的特别内容。

平井一夫表示，大约有 1000 万 PSN 用户在 PSN 上登记了有效的信用卡信息。为确保今后的信息安全，PSN 将会被搬到新的数据中心运行，而且索尼还设立了一个“首席安全官”新职务，专门负责网络安全与 PS3 固件更新。PSN 账户的密码将只能在激活该账户的同一台 PS3 上更改，或者通过经检验确认的电子邮件地址。如果 PSN 用户有更换新信用卡的需要，索尼会考虑承担换发新卡的费用。

在东京发布会召开的同时，SCEA 在美国的 PS 官方博客中表示 PSN 将会在一个星期之内恢复部分功能，在一个月内完全恢复。初步恢复的功能包括在线游戏、Home、账号管理、密码重设等。但是此时 SCE 方面还不知道事态比想像的还要复杂。

屋漏偏逢连夜雨，当 SCE 为 PSN 的沦陷而焦头烂额之时，作为其姊妹公司的索尼网络娱乐（SOE）也传出噩耗。5 月 2 日，SOE 宣布他们的服务器也被黑客攻破，2460 万账户资料可能已经被偷，其中包括 1 万 2700 张信用卡信息。SOE 得知资料被盗后连夜断开了服务器。之后确认，SOE 的服务器是与 PSN 同时遭到黑客入侵，虽然两家姊妹公司的服务器不在同一个地方，但是由于都是索尼的游戏部门，因此一起成为了黑客的入侵目标。而且因为是同一个集团的公司，二者使用的基础设施与技术有很多相似的地方，所以被黑客一并攻破。讽刺的是，在 4 月 27 日，SOE 曾对外表示：“我们已经进行了彻底的调查，可以确定我们的顾客资料是安全的。”这更加令人怀疑索尼的诚信。加上 PSN 账号，这次索尼被盗的账户信息数量刚好突破 1 亿，创造了一项令人尴尬的世界纪录。

5 月 5 日，索尼 CEO 霍华德 · 斯金格通过 PS 官方博客向用户道歉，他说：“我知道很多人认为我们应该尽早将事态告知我们的顾客，我也希望尽快找到答案。但是取证分析是一个复杂而耗时的过程。”斯金格表示没有任何迹象表明有 PSN 用户的信用卡和个人资料被盗用。同日索尼发表官方声明，表示 PSN 的网络基础架构重建已经完成，正处于内部测试的最后阶段。


■索尼首席安全官长谷岛真时。

然而当玩家满心期待索尼会按照承诺在 5 月 7 日恢复 PSN，紧接着又传来噩耗。5 月 6 日，Patrick Seybold 在 PS 官方博客中表示 PSN 的复原时间将无限期推迟，他说：“上周我们在日本召开新闻发布会时，



根据当时所知，我们预计可以在一个星期之后恢复上线。当时我们并不知道还有针对索尼网络娱乐服务器的另一次攻击，我们将借此对这个极度复杂的系统进行更深入的测试。”

5 月 9 日，吉田修平对彭博财经社表示，PSN 的完全恢复要等到 5 月 31 日。

5 月 14 日，随着 3.61 版本固件的发布，索尼宣布 PSN 与 Qriocity 的复原开始按阶段、按国家逐步进行，先是从北美开始，接着是欧洲、澳洲和中东。到 5 月底 PSN 的基本功能将全面恢复，首先也是最重要的是恢复 PSN 的注册，包括密码更改，PS3 与 PSP 的网络游戏功能将全面恢复，Netflix、Hulu 等在线影视点播功能也将复原。索尼在 PS 官方博客发布了 PSN 即将恢复的视频，平井一夫在视频中向广大玩家道歉，并表示将“尽一切所能恢复大家对 PSN 的信任”。同时 SOE 的网络服务也开始逐步复原。不过日本地区相关政府部门要求索尼提供证明，确保其网络已经安全之后才能批准 PSN 恢复上线。

5 月 15 日，索尼公布了对 PSN 用户的补偿。除了免费获得 30 天 PSN Plus 服务使用权（原 Plus 会员可免费获得 60 天），PS3 用户还可以从 5 款游戏中任选两款免费下载，分别是《死亡国度》、《无名英雄》、《小小大星球》、《超级星尘 HD》、《Wipeout HD + Fury》，PSP 用户也可以免费下载两款游戏，可选游戏为《小小大星球》、《小小大赛车》、《强力追击》和《杀戮地带 解放》。此外索尼还会提供限时一个周末的免费电影租赁。

真相 Anonymous的网络恐怖袭击?

PSN 黑客事件究竟是何人所为？索尼相信著名黑客团体 Anonymous 是幕后黑手。平井一夫对美国众议院商务委员会说明情况时做出如下发言：“越来越多的证据表明，索尼成为一次精心策划的、非常专业的、极其复杂的网络攻击犯罪行为的受害者，他们的目的是偷走个人资料与信用卡信息用于非法用途。”据平井一夫透露，Anonymous 首先是向索尼发动了 DDoS 袭击，造成严重的网络交通堵塞。在 PSN 沦陷的几个星期之前，多家索尼分公司的网站都遭到了大规模群体性 DDoS 攻击，平井一夫说：“这些针对索尼的黑客攻击是抗议索尼在旧金山地方法院实行自己的权利对一位黑客进行的民事诉讼。”

显然，有“PS3 第一黑客”支撑的 GeoHot 是这起事件的导火索，因为索尼对 GeoHot 紧咬不放，通过法律途径最终迫使其决定永远放弃对 PS3 的破解行为，而且索尼在世界各地都展开了反黑客行动。虽然在这次反黑客战争中索尼获得了阶段性胜利，没想到却激怒了全球黑客，终于惹祸上身，酿成了消费电子行业历史上最惨烈的网络灾难。对此，GeoHot 本人先是发表声明，表示自己与此次事件无关，然后他对此事件作出了中肯的评价：“我个人反对黑客这种伤害到普通用户利益的行为，不过索尼方面也有失误，他们应该加强自己的网络防御能力，而不是到处找黑客打官司。”

索尼的报告在网上出现后，Anonymous 向英国《卫报》发表了一份声明表示他们与此事件无关，而且这种行为与他们的一贯宗旨不符。声明中说：“公众支持不是靠偷信用卡和个人信息获得的，我们是要与公司和政府的非法行为对抗，而不是偷窃信用卡。虽然我们是一个分散的组织，我们的‘核心阶层’不会宽恕信用卡大盗。”

虽然 Anonymous 官方否认了他们与 PSN 的攻击事件有关，但该组织的两名老牌黑客于 5 月 6 日透露，Anonymous 的成员确实是此次事件的罪魁祸首。索尼向美国国会递交的信件中也表示他们发现了 Anonymous 攻击 PSN 的证据，

不过信中并未直接指责该组织做出了犯罪行为。

一位 Anonymous 成员向英国《金融时报》透露，在 PSN 被攻陷之前，他在 Anonymous 的聊天室里看到有人在讨论 PSN 网络漏洞的技术细节，他说：“做下此事的黑客曾支持过 OpSony 的行动。”过去 Anonymous 曾公开对索尼发动过黑客袭击，这次行动的代号是“OpSony”，当时黑客们曾表示这是对索尼与整个黑客界对抗的“略施惩戒”。Anonymous 的另外一位高级成员曾成功袭击了安全机构 HBGary Federal，他表示组织内其他成员在 OpSony 之后仍然觉得不过瘾，很有可能是他们发动了后来的袭击。Anonymous 并不是一个恐怖组织，没有所谓的头目与权力结构，该组织的成员完全可以单独行动。在 Anonymous 官方发表的声明中也指出，他们之前袭击 PSN 制定的目标只是妨碍与羞辱索尼，但是部分组织成员无视组织目标与原则，私自行动的可能性确实存在。

FBI 介入调查之后，将 Anonymous 作为主要调查对象。在索尼向国会提交的证据中表示，黑客们袭击 PSN 之后，留下了一份署名为“Anonymous”的文件，其中还有该组织的口号“我们是军团”。索尼认为，参与 PSN 袭击事件的 Anonymous 成员数量不少，而且这是一次经过精密策划的行动。在 PSN 沦陷之前，Anonymous 先是对索尼发动了大规模的 DDoS 的攻击，这实际上是在声东击西。索尼的网络安全工程师们都在集中力量应对 DDoS，造成 PSN 网络安全的其他部分防守空虚，于是通过那些 DDoS 攻击者分散索尼注意力，另外一群黑客神不知鬼不觉地潜入了 PSN，盗走了数千万用户资料。



Anonymous 与其说是一个组织，倒不如说是一个黑客俱乐部，黑客们可以自由加入，并且在组织的名义下行动。通常是有人产生了发起黑客袭击的主意之后，就在 Anonymous 的聊天室里提出，获得了足够多的成员响应之后，他们就会开始集体行动。这种无组织性特征对于 Anonymous 成员们躲避法律制裁非常重要，但是因为缺乏组织性，也很容易后院失火，通过黑客行动盗取的资料容易落入犯罪分子之手，被用于非法用途。

对 PSN 事件，一位 Anonymous 成员说：“这确实是 Anonymous 所为，但你不能因为一两个人的所作所为而怪罪整个集体。我们是自愿聚在一起的黑客，不是黑客恐怖组织。”他表示黑客仅仅偷走了部分索尼高管的账号，并且被一些成员小范围发布，不过这群黑客有可能在后来实施了更大规模的资料盗窃。Anonymous 的另一位成员 Barrett Brown 表示，这起事件也有可能是他们的对手栽赃嫁祸。不过另一位 Anonymous 成员说：“FBI 与国安局介入之后，OpSony 的发动者们当然矢口否认……因为他们害怕被逮捕……有一些攻击者已经失踪了。”

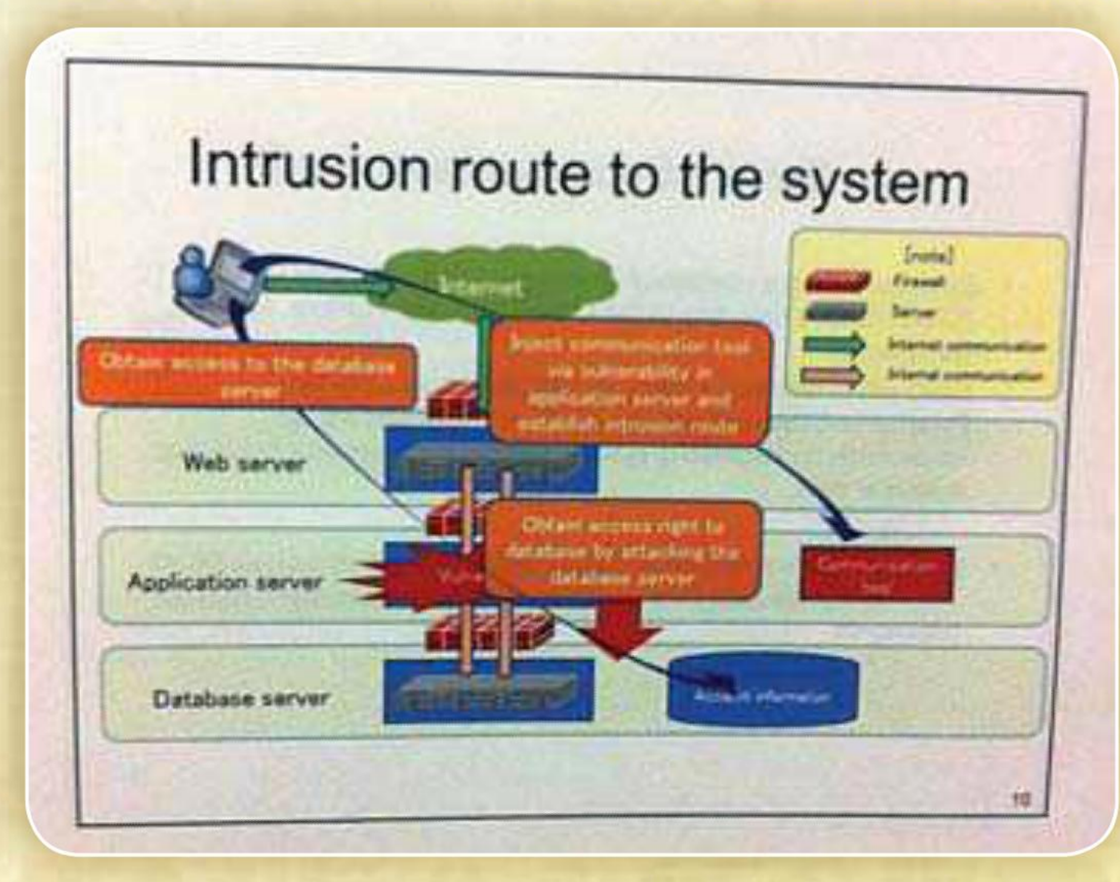
虽然 PSN 与 SOE 的账号总数过亿，但是索尼表示实际被盗的信用卡和借记卡信息只有 1 万 2700 张，而且这些用户账号的密码使用了一种叫做散列法的技术进行保护，黑客很难破解。一位 Anonymous 成员说：“没有信用卡信息被暴露，账号数量也没有超过 1 亿。他们确实进入了他们的数据库，但是除了几个高层的账号之外，其他资料都没有被下载。更没有人把资料出售。”

揭秘 PSN的安全漏洞

索尼在 5 月 1 日召开的新闻发布会上公布了 PSN 的网络结构。总的来说，其基础架构分为三层，最前端是网页服务器，其后为网页应用服务器，最后面才是包含个人信息的数据库服务器。在每一层服务器之间都装了防火墙，而且每层服务器之间仅进行最基本、且经过验证的信息交流。因为有这样的三层防护系统，索尼对于 PSN 的安全性原本非常安心，认为这足以防止黑客入侵，或者至少是在有黑客入侵时能及时被发现。而事实却是黑客在索尼的眼皮底下神不知鬼不觉地把用户资料偷走了，在此之前，索尼集团的网络从未发生过类似情况。索尼的网络防护系统将黑客偷走用户信息的行为判定为“正常事务”，而且黑客是在网络系统之外进行操作，索尼无法侦测。所以索尼将其描述为“有极高技能的入侵者精心策划的袭击”。索尼经过检察后发现，在三层服务器之间，主要的弱点位于网页应用服务器，索尼发言人说：“我们估计攻击者是利用了网页应用服务器的漏洞攻破了系统，进入了数据库服务器。”网页应用服务器主要存放的是各种内容，也就是 PSN 将内容（DLC、影像等）提供给用户的主要服务器。

黑客为何能成功突破索尼的网页应用服务器？据彭博财经社报道，有知情人士爆料，黑客是使用了亚马逊的云计算中心对 PSN 发动了袭击。黑客首先是使用化名注册，通过亚马逊的 EC2 服务租用了一台服务器，并以此为基地发动攻击。这名不愿透露姓名的爆料者称，该黑客账号已经被关闭。

技术强大的高级黑客们经常通过租用服务器的方式发动网络攻击。全球计算机集群的迅速发展使这种黑客行为变得更加便利。在亚马逊服务被用于黑客攻击的消息曝光后，FBI 表示将传唤亚马逊作为其调查对象，可能还会申请搜查令，对支付信息、信用卡使用情况等重要信息进行调查。



▲ PSN 的服务器结构图示。

查。

亚马逊是地球上拥有服务器数量最多的公司之一，其服务器也租给 Netflix、Eli Lilly & Co. 等知名公司。这种服务器租赁业务去年曾为亚马逊带来了 5 亿美元的收入，占亚马逊 2010 年总收入的 1.5%。

有网络专家认为，PSN 之所以被黑客完全攻陷，也要怪索尼疏忽大意。Purdue 大学的 Gene Spafford 博士在国会听证会中表示，索尼在其服务器中使用了过期的软件版本，而且在此次事件几个月前就已经知道这一点。据 Spafford 所说，监控网络论坛的一些安全专家几个月前就发现索尼使用的是很老的 Apache Web 服务器软件版本，没有打补丁，也没装防火墙。有人在索尼职员常逛的论坛上报告了其中存在的问题，但索尼却对此视若无睹。SANS Institute 研究主管 Alan Paller 表示，PSN 黑客事件无疑是历史上规模最大的用户信息失窃案。他认为索尼在 5 年前推出 PSN 时，就不够重视网络安全，PSN 的沦陷是各种安全隐患长期累积的结果。VG247 网站获得了一份今年 2 月份的黑客对话记录，两个黑客当时就在讨论 PSN 的入侵事宜，并表示要攻破 PSN 非常容易。其中一位黑客在日志中说："索尼是史上最大的间谍，他们收集了无数人的资料。所有联网的设备都将数据发送到索尼的服务器，我把任何一个 USB 设备插上去就被它收集了资料。所以，如果他们要为 PSN 事件起诉别人，那等于在起诉自己，他们收集的大多数资料都是非法的。"



■索尼高层向用户鞠躬道歉。

国会本来邀请了索尼参加此次听证会，但索尼找借口推脱，更令人怀疑其是否心虚。不过索尼之后对此指控发表回应，Patrick Seybold 在 PS 官方博客中表示，索尼使用的是最新版软件，有多重安全防护措施。他说："之前 SCE 与 SOE 的网络所使用的服务器最近刚进行了更新，有包括防火墙在内的多重安全保障。"

平井一夫发给康涅狄格州参议员 Richard Blumenthal 的信中包含了一些之前未公布的技术细节：此次事件涉及的服务器总共 130 台，其中运行了 50 多种程序。索尼的网络团队是在 4 月 19 日发现有几台 PSN 服务器会突然自动重启，于是索尼立刻关闭了 4 台服务器查找原因。第二天，他们发现另外 6 台服务器也遭到攻击，于是也将其关闭。平井一夫在该信中首次确认 PSN 网络中保存了大约 1230 万张在用和已经过期的信用卡，其中 560 万张来自美国。索尼方面承认在 PSN 受攻击之时，这些信用卡信息并未进行加密。这是索尼无法推脱的责任，在这种未加密状态下，就算没有遭到黑客攻击，索尼的员工或者索尼的商业合作伙伴也可以轻而易举地看到顾客的信用卡信息，谁也不能担保不会有人见财起意，将信用卡盗用。

反击 索尼的离间之计

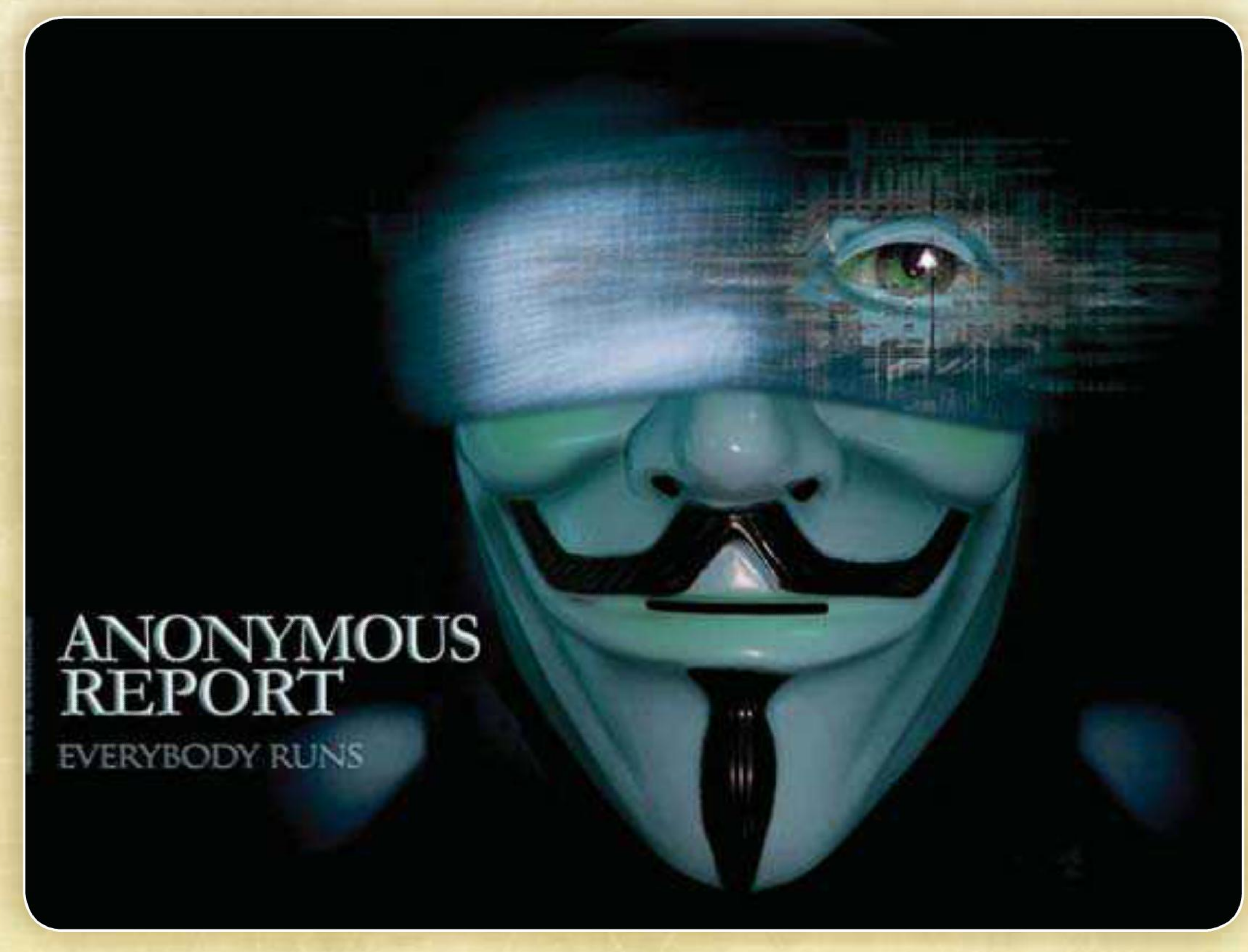
在当今互联网时代，黑客行动本来是再正常不过的事，几乎所有跨国公司和政府部门的网络都遭到过黑客袭击。但是在大多数时候，企业或政府部门不会对外公布，毕竟"家丑不外扬"，自己的网络被黑客攻陷不是一件风光的事，公布之后不仅会遭到羞辱，还会影响到股价以及品牌形象。美国计算机应急对策组创始人之一的 Jerry Dixon 说："大家的网络时刻都有可能遭到攻击。"据统计，85% 的消费电子公司都曾遭受过黑客攻击。

但 PSN 不是普通的公司网络，而是数千万玩家每天都在使用的巨型服务型网络。索尼无法像其他公司那样把网络被攻击的事实压住。

发现 PSN 遭入侵后不久，索尼接连聘请了多家专业网络安全公司，帮忙清除网络的同时追查黑客行踪。首先是 Data Forte 公司，该公司由前美国海军罪犯调查服务部的一名特工和几位 FBI 探员创办。接着索尼又聘请了 Guidance Software 公司与 Robert Half International 旗下的 Protiviti 公司共同展开调查。索尼还聘请了律师事务所 Baker & McKenzie 进行调查并提供法律咨询。此外信用卡机构 Mastercard 和 VISA 都各自指定了一家网络安全公司辅助调查。

在发给美国国会的一封信中，平井一夫将袭击 PSN 的黑客形容为"网络恐怖分子"。深受黑客之苦的索尼发誓要将真凶缉拿归案。除了聘请多家公司进行调查，索尼还考虑悬赏捉拿犯案者，只要提供线索并帮助索尼找到黑客，就会获得索尼的高额报酬。比起正规网络安全公司的追查，发动黑客圈的知情者爆料可能更管用。索尼委托的三家网络安全公司至今没有抓到真凶，也许公开悬赏缉凶才是破案的关键。不过这种方式需要经过东京索尼总部高层签署批准后才能进行。

索尼相信以金钱为诱饵可以造成黑客组织的内部分裂。实际上，据 Thing_ 网站报道，由于这次对 PSN 的攻击在其成员中有很大的分歧，Anonymous 内部的分裂正在加剧。一个"分裂组织"已经占领了 Anonymous 两个网站的控制权，分别是 AnonOps.net 和 AnonOps.ru，他们通常用这两个网站发动 DDoS 攻击。参与此次"夺权"的黑客 Ryan 表示，他和其他几个 Anonymous 成员对当前组织里开始集权化的趋势非常不满，他表示部分成员正在成为"提线木偶的操控者"，试图将无首领的 Anonymous 变成他们控制的组织。虽然外界一直认为 Anonymous 至今没有所谓的领导人，但这位网名 Ryan 的黑客表示这种说法是"屁话"，近期的几次 DDoS 行动都是由 10 名核心成员做的决策。Ryan 还将 650 名 AnonOps 成员的 IP 地址泄露到网上，以此证明集中领导的有组织攻击方式很容易暴露身分，只有分散化才能提高各成员的安全性。在 Ryan 的声明发布之后，Anonymous 组织立即有人出面表示："Ryan 这个人非常危险，到底多危险大家都不敢肯定。他一直都有点要爆发的样子，我们知道总有一天他会闹出大事。"



损失 10亿美元的代价

PSN黑客事件发生之后，很多媒体纷纷将此次事件与当年造成11亿美元损失的微软三红事件做对比。一个是消费电子行业史上最严重的网络灾难，一个是最严重的质量危机，这两起灾难都造成了难以估量的损失，同时也令我们反思：游戏产业的技术日益发展，游戏机的功能越来越多，厂商们都希望借此扩张到其他行业。但是技术越先进、涉足的领域越多，随之而来的问题也越多，灾难也许就在我们料想不到的角落发生。因为这次的事件，本来就已在PS3身上亏损数十亿美元的索尼可能已失去了让PS3最终盈利的可能……

PSN用户转投Xbox LIVE？

网络对于如今的很多核心玩家来说，就像空气和水，哪怕只断线一天，对于FPS网战铁杆粉丝而言都是难以忍受的。在这个玩家群体看来，PSN的沦陷最让他们难以忍受的不是个人信息外泄，而是无法与网上的好友们继续激战。于是在PSN断线期间，不少玩家选择叛逃到X360。

据英国《Edge》杂志报道，英国不少零售商表示，PSN断线期间，他们的二手PS3回收业务突然火了起来，业务量比以往提高了两倍，其中有一半用户是直接卖掉他们的PS3，还有一半是用PS3换X360。英国西南部一家独立零售商表示，那些把PS3拿来换X360的都是核心的网络射击游戏玩家。比利时游戏店Gameswap专门从事二手游戏业务，该店店长Tom Mestdagh说："不少顾客把他们的PS3和所有PS3游戏都带来了，他们不是要换钱，而是换X360。"那些拿PS3换X360的顾客中，《CODMW2》和《CODBO》的玩家占很大比例，这也说明PSN断线对网络FPS玩家影响最大。Tom表示，5月上旬10天时间，店里回收的PS2二手机数量已经达到整个3月份的两倍。然而主机回收数量很多，销量却比以往差了很多，大概只达到以往30%到40%的水平。

也有不少PS3玩家不愿把主机换掉，而是将游戏换掉，比如把《CODBO》拿来换其他单机游戏的顾客明显增多。相比之下，该作的X360版虽然发售至今已有半年，但是仍然很抢手，供货量一直都不大够。据英国Chart-Track统计机构的数据，PSN断线之后，《CODBO》的X360版销量在提升，PS3版大幅下跌。在3月下旬，该作X360版和PS3版销量所占比例分别是52%和40%，PSN断线后变成了66%/24%。PSN的另一款热门游戏《FIFA 11》也出现PS3玩家向X360转移的明显迹象，在4月中旬，X360和PS3版销量比例为49%/37%，到了5月上旬变成了52%/26%。零售商表示，不少同时拥有PS3和X360的顾客在PSN断线之后将他们订的PS3版转成了X360版，而很多没有X360的顾客干脆取消了订单。



微软当然不会错过这个大好机会。PSN断线第一周，微软就在整个欧洲举办了对所有Xbox LIVE用户免费开放的在线游戏服务。微软发言人在声明中说："索尼在这样忙碌的商季碰到这种问题真的很令人遗憾，玩家无法在线玩到他们最喜欢的游戏，对此微软也高兴不起来。不过，我们相信微软强大的网络会因此而提高流量。"CouponCodes4U网站对美国的2132名PS3用户进行了问卷调查，结果显示有21%的PS3用户正在考虑把机器卖掉，叛逃到Xbox LIVE。

损失估算

据业界分析家Michael Pachter估算，PSN断线期间造成的直接经济损失相当可观。PSN正常的运营收入大约是每个月1000万美元左右，其中净利润大约300万美元。PSN断线6个星期，运营收入的损失就是6000万美元。此外索尼还要向PSN Plus用户补偿这6个星期的服务费，这样算下来也有3000万美元。也就是说，这看得见的直接损失就有将近1亿美元。

商誉的损失可能比直接经济损失更严重。有零售商抱怨说，PSN断线后，很多顾客不找索尼而找他们讨说法，因为索尼的服务电话已经打不进去了。也有一些零售商表示，过去总是抱怨Xbox LIVE要收费的顾客现在不再抱怨了。PSN的事故让Xbox LIVE的金会员收费制度变得合理。

此事件后，多地消费者向法院提起诉讼。首先是36岁的阿拉巴马州居民Kristopher Johns联合多名PSN用户，委托Rothken律师事务所，指控索尼对用户资料保护不力，以及没有对用户的重要资料进行加密，而且在事发之后没有及时通知用户。要求赔偿金额最高的是加拿大安大略居民Natasha Maksimovic，他委托当地律师事务所McPhadden Samac Tuovi，在诉状中提出要索尼赔偿10亿美元，作为对加拿大100万PSN与Qriocity用户的补偿。据律师事务所介绍，Maksimovic本人其实是一个多年的PS系列主机忠实用户，这次的事件让他从一个索饭变成索黑。

"信用卡信息被盗"听起来有些可怕，其实这一点本身不会有多大的危害。以SOE为例，虽然被盗的账户数多达2460万个，但是被盗的信用卡信息只有一万多张，而且都是2007年之前登记的信用卡信息，之后因为采用了新系统，因此新登记的信用卡资料都完好无损。而在信息被盗的一万多张信用卡中，仍然在用的只有900多张。这900多张信用卡确实有被盗刷的可能性，但是索尼只要为他们支付换发新卡的费用，就可以完全避免信用卡被盗刷的危险，而换发900张信用卡的费用实在是不值一提。

DEBIX
The Identity Protection Network

索尼最担忧的是今后玩家可能会因为对PSN的安全性不放心而不再使用，逐渐转移到Xbox LIVE。为了让玩家安心，除了搬走服务器，对网络基础架构进行更新，采取更严格的防范措施外，索尼还给所有PSN用户买了一份保险。索尼宣布与Debix公司合作，将为所有PSN用户提供一年的免费身分保护，也就是相当于买了一年的保险。通过Debix的AllClear ID服务，用户不用再担心自己的资料或者信用卡信息被用于非法用途，因为一旦信用卡被盗刷或个人信息被盗用以致产生损失，用户就会获得最高100万美元的赔偿。而且AllClear ID服务本身也会提供高安全度的个人资料保护，一旦用户资料有异常使用状况，Debix的系统或工作人员会通过电子



邮件或电话的方式告知消费者，及时阻止用户身分或信用卡被盗用。Debix与政府部门、学术机构和网络安全行业的专家合作，提供这些确保用户安全的全方位服务。

索尼此举可以在很大程度上消除用户的后顾之忧，但自身也要为此付出很大的代价。为总共1亿个账号提供这样的保险服务显然要支付巨额的费用，索尼并未公布具体金额，不过应该是一个可能让SCE本财年再次出现亏损的大数字。再加上运营收入的损失、PSN添置新数据中心的投入、对用户的补偿……一些分析家估算PSN黑客事件给索尼造成的损失可能会达到10亿美元，正好与当年三红危机给微软造成的损失持平。

瑞穗证券分析家Nobuo Kurahashi认为，算上失去的商业机会、补偿成本以及在网络安全技术上的新投资，这次事件给索尼造成的损失大约是12.5亿美元。投资者们已经对此非常不安，在事件发生后的两个星期里，索尼的股价下跌了6%。

第三方的损失

显然PSN一个多月的断线也给第三方造成了不小的损失。原定于4～5月份之间通过PSN发行的游戏与DLC都不得不推后，错失了商机，而且对网战类游戏的人气造成了负面影响。Capcom高级副总裁Christian Svensson表示对PSN事件感到非常沮丧而不安，他说："PSN断线显然给我们造成了几十万美元，甚至可能有几百万美元的收益损失。"

一家英国游戏开发商对《Develop》杂志说："人们对于在PSN上使用信用卡会更加谨慎，所以我们对于销量的影响感到很不安。今后可能很多人都不想再在PSN上付钱。我们预计营业额会下降5～10%。"

在PSN断线的前一天，刚好有3款严重依赖网络的游戏上市，分别是《致命格斗》、《海豹突击队4》以及自称以PS3版为主力平台的《入口2》，其中《海豹突击队4》受断线的影响最大，毕竟对很多人来说，这几乎是一款纯粹的网战游戏，单人游戏部分可有可无。而在首发阶段建立起活跃的网络社区，对于这样的网战大作至关重要。PSN的断线对《海豹突击队4》来说就像被砍去了双足，加上媒体对该作的评价也不高，不仅该作本身的销量遭到毁灭性打击，甚至整个系列都有可能就此终结。

有大量DLC业务的发行商因为PSN的断线而抓狂，最典型的就是EA Sports，《FIFA》、《NHL》和《麦登NFL》在四五月份都有大量的DLC计划，40多天的收入损失是非常惨痛的。虽然不少玩家在PSN恢复之后仍然会购买那些心仪的DLC，但是同样也会有很多玩家失去兴趣。

大发行商的损失虽大，不过因为家大业大，因此还不至于影响公司的正常运作。而一些小开发商几乎将PSN作为惟一的发行渠道，PSN一断，他们的资金流也随之而断。一家小开发商向《Develop》杂志透露，在PSN断线期间，他们"绝对没有任何收入"，他们已经向索尼提出退还权利金的要求。断粮一个多月几乎能把小开发商饿死，他们要发工资，要付租金，可能还要还银行的贷款。经历这次的打击，难免会影响他们今后的开发方向，他们也许会考虑从此放弃PSN转而为Xbox LIVE开发游戏。



信息黑市的冲击

有趣的是，黑客界可能也会因为PSN事件而遭受损失。要知道，在当今社会，个人信息就算不被用于非法用途，也是可以用来卖钱的。黑客们将大量用户信息偷走之后，可以在黑市兜售，这些信息的用途很广，比如可以卖给广告公司用于邮件或电话营销。黑客圈担心这次大量的PSN用户信息涌入黑市，会导致"供求失衡"，使他们兜售用户资料的价格被压低。欧洲一位匿名老牌黑客说："我们正在密切关注索尼事件的进展，因为它可能会极大的影响其他信息的销售。"

计算机安全公司Trend Micro高级威胁研究员Kevin Stevens表示，最近所有黑客论坛都在谈论PSN事件，很多信用卡信息黑市商人担心会有数百万张信用卡信息流向市场，将黑市行情大大压低。据透露，被盗的用户信息与信用卡资料的买卖是在一个高度机密的论坛里进行，该论坛只有圈内人能进，公众是无法进入的。想要加入该组织，需要经过论坛管理员的严格审核，确保其并非执法人员。通常在论坛里会标出信用卡主人的姓名与地址，价格可议，买卖双方达成交意向后，就转到一个秘密聊天室里说明交易细节。据Stevens透露，被盗的信用卡在网上一般是卖5～10美元一张。具体价格根据信息的完整程度和信用卡的信用额度而定。

4月下旬，有几名自称为此次事件负责的黑客在信用卡黑市里发布了信息，表示他们掌握了220万张信用卡信息。据圈内人士估算，如果这些信用卡信息全部流入黑市，将会把目前的价格标准拉低到1～2美元一张。

安全咨询公司iSEC Partners表示，近年来信用卡黑市有加速发展的趋势。如今电子商务日益普及，越来越多的公司拥有用户个人信息的资料库，黑客们能够窃取到的信息数量不断增多，其中暗含的丰厚收入让黑客们干劲十足。



背景 Anonymous：网络恐怖组织？

“Anonymous”在英语中是“匿名”之意，作为一个网络黑客组织，其前身是4chan论坛，组织的大约成立时间是2003年。随着Anonymous规模的壮大，在多次重大网络黑客事件中声名远播，很多黑客论坛加入了它的行列，包括711chan、Encyclopaedia Dramatica、IRC channels等。很多黑客参加网络攻击的初衷只不过是觉得好玩，但是渐渐的Anonymous有了自己的组织原则和行动纲领，他们的主要目标是推动互联网自由与言论自由。该组织的口号是：“我们是匿名者，我们是军团，我们不宽恕，我们不忘却，等着瞧吧！”

Anonymous是一个黑客团体，却不是标准意义上的组织，因为它没有领导人、没有权力结构，他们的行动一般是由个别或几个黑客发起号召，响应者在内部聊天室或论坛上约定时间与方式，然后进行集体行动。大多数Anonymous成员之间彼此都不认识，他们相信只有这样才能保证每个人的安全。所有人都可以加入Anonymous，但不管是谁，其真实身分一旦暴露，就会被组织自动除名。2011年，福克斯新闻频道对Anonymous组织进行了深入的专题报道，称其为“国内的恐怖分子”、“互联网的仇恨机器”。

由于成员的构成较为复杂多样，Anonymous可以说是一个亦正亦邪的组织。一方面，他们的行为损害了很多普通民众的利益，另一方面，他们也会伸张正义，“替天行道”。2007年12月，屡次猥亵幼女的53岁老色狼Chris Forcand落网，他的犯罪行为就是被Anonymous发现，于是黑客进入了他的电脑，得到了他的犯罪证据（一些猥亵照片），并将证据与犯罪者的地址匿名发给了警方。警方很快将Forcand抓获。

全球媒体开始关注Anonymous，是从2008年的Project Chanology开始，这是针对“科学教派”的一次行动。2008年1月14日，科学教派采访汤姆·克鲁斯的一段录像被上传到YouTube。科学教派很快发出了侵权声明，要求YouTube删除该录像。作为回应，Anonymous成立了Project Chanology，对科学教派的网站展开了一系列的DDoS攻击。Anonymous还在网上发布了“行动倡议”，号召人们到科学教派总部外抗议示威。2008年2月10日，总计7000多人参与了全球93个城市的示威活动，在2008年3月15日，Anonymous发动了第二次抗议行动，参与者也达到了七八千人。在两次大规模抗议活动中，不少示威者戴上了电影《V字仇杀队》中的面具，除了用于隐藏身分，也表示这是对科学教派的报复行动，从此该面具几乎成为Anonymous的标志。

几年间，Anonymous的大规模黑客袭击行动不计其数，有的造成了被攻击者巨大的经济损失，有的只是一些带有羞辱性质的玩笑，表明了很多Anonymous成员通过黑客袭击找乐子的心态。比如在2009年5月20日，Anonymous的成员们往YouTube上传了无数的色情影像，当日访问YouTube的网友会发现各种页面都是成人录像。那一天被称为“YouTube色情日”。据BBC调查，这次事件的起因是YouTube删除了MV类影像，于是Anonymous认为这妨碍了网络自由。

与政府部门对抗也是Anonymous的家常便饭。2009年9月，澳大利亚政府提出要对互联网进行严厉管制，从服务供应商层面消除网上的不当内容。于是，在9月9日晚，Anonymous用DDoS攻击攻陷了澳大利亚总理的官方网站，使其断线一个多小时。后来又发动代号“Operation Titstorm”的行动，攻陷了澳大利亚国会的网站，使其断网3个多小时。据当地报纸报道，政府已经知道会有第二次攻击，却无力阻止。2010年12月，维基解密网站因为泄漏美国政府的大量丑闻而遭到各方围堵，Anonymous宣布将支持维基解密，并且对维基解密的“敌人”发动DDoS攻击，包括亚马逊、PayPal、MasterCard、VISA、瑞士银行等。

对于无法无天的Anonnymous，一些安全公司曾试图反击，但是却变成引火烧身。HBGary Federal曾宣布他们已经成功渗透到Anonymous组织内部，虽然无法将细节转交给警方，该公司首席执行官Aaron Barr曾在旧金山的一次会议中公布了他的发现。作为反击，Anonymous的成员潜入了HBGary的网站，将首页变成了Anonymous的警告信。Anonymous成员们还通过多种高端技术掌控了该公司的电子邮件，从系统中删掉了6.8万封邮件，删除了大量文件，并使其电话系统瘫痪。被Anonymous取得并曝光的文件中包含HBGary的大量商业机密，以及一份名为“维基解密的威胁”的文件，里面包含了HBGary与另外两家数据情报公司收集到的关于维基解密的资料，包括维基解密主要赞助者的名单。

Anonymous的很多次黑客行动都是报复性的，通常是某个组织或机构的某种行为激怒了黑客圈，然后引起Anonymous的群起而攻。2010年宝莱坞多家公司聘请Aiplex Software对一些盗版网站发动DDoS攻击，于是Anonymous的盗版活动家们发起了“Operation Payback”系列行动，原本目标只是Aiplex Software，后来演化成针对所有反盗版组织与法律机构的系列DDoS攻击。2011年4月2日Anonymous发起的“OpSony”行动就是“Operation Payback”的一部分，这次行动成功打入PSN和PlayStation网站，一些黑客顺带羞辱了索尼的职员和他们的家人。

索尼之所以引起Anonymous的关注，是因为春季以来索尼在世界各地高调打击从事盗版活动的黑客，并且在警方协助下抓获多名黑客。焦点事件则是引起数千万玩家关注的“Sony VS GeoHot”之战。作为PS3破解的关键人物，George Hotz在黑客圈有不少拥护者。因为索尼的起诉，他最后不得不宣布从此停止对PS3的破解研究，而这成为Anonymous集中火力对付索尼的导火索。索尼曾通过法院授予的调查令获得了所有曾访问过GeoHot网站的访客IP地址，Anonymous成员们对此尤其愤怒，认为这严重干涉了言论自由与网络自由权。索尼没有想到，打击盗版的行动让他们成为Anonymous新的主要目标，也成为Anonymous成立8年来无数次黑客行动中最大的受害者。虽然Anonymous过去的很多次行动规模也不小，但是在造成的经济损失方面还是这次的事件最惨重。索尼绝不会对此善罢甘休，索尼与Anonymous之间的战争将会继续下去。由于此次事件伤害了数千万普通玩家的利益，有违Anonymous官方宣称的黑客精神，因此在黑客界也对Anonymous本身造成很大的负面影响，所以才会造成如今Anonymous的内讧。不管怎样，惹上这样一个组织、平白无故损失了10亿美元，索尼也算是够倒霉的了。只能说，如今的黑客真是伤不起啊！



先机，后手

电子游戏市场的竞争，如同一盘格斗游戏，先出手固然会占据优势，后发制人同样能够扭转输赢。当年，索尼凭借Eyepet率先在体感市场小试牛刀，其后，全力出击的Wii真正在这片蓝海市场做到了纵横捭阖。对索尼而言，当初没有乘胜追击，确实堪称战略失误，但是索尼跟风推出的PS Move，依然取得了超过800万套的优异销量，在体感游戏市场分得了一杯羹。相比PS2时代的先声夺人，无论是发售日，还是主机成本，PS3在本世代的初期竞争中都输掉了先手，不过，随着硬件成本下降，开发技术日渐成熟，PS3的优越性能显露无遗，跨平台作品的画面优势，从侧面证明了PS3主机旺盛的生命力。当然，运营一款产品始终是在跑一场马拉松，无论是先机，还是后手，只代表阶段性的成败得失，不过，透过上述事项的表现，还是可以清晰地勾勒出PS3主机的过去，现在乃至未来。

因此，我们特意选取了18家致力于PS3游戏开发工作的制作组，其中既有索尼麾下精锐的第一方，也有开创PS3游戏新格局的第三方工作者，为您讲述他们创作PS3游戏的先机与后手，总结他们首款PS3游戏的成败得失，展望他们手中尚未亮出的PS3游戏最大底牌。在PS3游戏开发遭遇技术瓶颈时，名越稔洋掷地有声的说出了那段极具魄力的豪迈言语："因为硬件不普及而不为其开发游戏，这种想法是本末倒置的，正因为高清主机占有率不高，游戏开发商才要更积极的进行推动，促进其提高。"而当PS3游戏百花齐放，一再抬高游戏质量的天花板时，以《战神III》游戏主管Stig Asmussen为代表的一批游戏制作人，依然在毫不松懈的锐意进取，"PS3还有大把的机能尚未挖掘，玩家们期待获得更加独特和丰富的游戏体验，这是我们前进的最大动力。"

文 Delphi & Drow　美编 一刀

SCE圣莫尼卡制作室

先机抢占度	★★★
后手制胜度	★★★★☆

索尼麾下的第一方将士，有不少骁勇善战的前锋，而圣莫尼卡制作室则像是坐镇中军帐的指挥官。因为他们拥有SCEA最大的一面金字招牌——《战神》，所以圣莫尼卡的任务从来不是赶在PS3首发时推出一款应景的作品，而是创造真正能够彰显PS3主机魅力的巅峰之作。其实，圣莫尼卡制作室的首款PS3作品并非《战神III》，而是《战鹰》和《战神高清合集》，他们分别协助Incognito Entertainment和Bluepoint Games完成了上述两款游戏。在《战神III》最终发售前，PS3通过降价和推出薄机，一举扭转了在主机市场竞争中的不利态势，而《战神III》史诗般的登场，则吹响了2010年PS3游戏反攻的号角。本作的开发预算接近4000万美元，使用了大量动态模糊效果以及MLAA抗锯齿技术，充分展现了圣莫尼卡强悍的技术实力，更上一层楼的爽快战斗以及造诣颇深的电影运镜效果，带给玩家十足的震撼。


■《战神III》创造出动作游戏的最强气势。

《战神III》毫无悬念的取得了媒体评价和市场销量的双重成功，对于如此辉煌的成就，圣莫尼卡的主管John Hight保持了清醒的头脑，"整个团队要做好应对困难的准备，从挫折中吸取教训，正确对待，而不是确保公司根本不存在问题，因为这种想法本身就是天方夜谭。"不过玩家更在意他的另一番评论，"《刺客信条 兄弟会》树立了一个从单机转型多人游戏的成功典范。"很多证据显示，圣莫尼卡的下一款作品将包含多人游戏元素，比如他们曾公开招聘高级在线程序员，专司线上聊天、代理服务器和比分排行系统的设计工作。有传闻说，圣莫尼卡正在制作一款开放世界风格的射击游戏。无论如何，"《战神》系列"不会终结，就像当年《战神II》为PS2画上圆满的句号，PS3同样需要一款《战神》新作来"善始善终"。近日，英国版的OPM杂志披露，《战神IV》已经在开发之中，而《PSM3》杂志甚至迫不及待的预测游戏将会在2012年9月发售。

Omega Force

先机抢占度	★★★☆
后手制胜度	★★☆

无论主机如何更迭，Koei和Omega Force都在重复着自己以为常的招式——三国无双、战国无双、帝国、猛将传……虽然对Koei娴熟的炒冷饭行为有颇多微词，但我们不得不承认，在本世代的PS3游戏开发领域，这家让人又爱又恨的游戏公司始终扮演着吃重的角色。让我们将时光回溯到2006年12月，被日本玩家寄予厚望的《高达无双》宣布延期，发售日拖后到2007年3月1日，导致PS3在那一年的圣诞、新年档期缺少重磅作品压阵。尽管如此，Omega Force的首款无双游戏还是斩获了不错的成绩，首日销量10万套，Fami通评分为33分。本作的官方模式收录了"机动战士高达"、"机动战士Z高达"和"机动战士高达ZZ"等3部作品的角色、剧情、机体，这种强强联手的新模式也为Koei打开了新思路，在此后又催生出了《北斗无双》、《特洛伊无双》等作品。

《高达无双》的画面表现不过不失，同屏机体数量的大幅提升，以及针对高达引入的喷射槽、机体与驾驶员的升级设定，还是让玩家感受到了本系列蕴含的巨大潜力。因此，尽管本作偶尔会出现拖慢或丢失机体的现象，任务种类单一，机体的战斗动作让人感到别扭，但还是通过后两作的完善与进化，成长为本世代PS3平台诞生的重要游戏品牌之一。此后，Omega Force的《真・三国无双5》毁誉参半，《战国无双》正统续作登陆Wii惨淡收场，直到《真・三国无双6》备受外界好评，直接拉升了Koei在当季的财政表现。或许，Koei和Omega Force不是一家容易给人带来惊喜的公司，但他们无疑是PS3在日本市场重要的稳定力量。可以预见，在未来的一段日子中，我们会不出所料的看到《真・三国无双6：帝国》、《真・三国无双6 猛将传》甚至《战国无双4》的身影。


■《高达无双》当年号称销量有望达到200万套。



▶《真・三国无双6》销量相当理想。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

FromSoftware

先机抢占度 ★★
后手制胜度 ★★★☆

出乎很多人的预料，From Software的《装甲核心4》会成为日本市场2006年12月发售的最重头的PS3游戏。作为在PS系主机上历史悠久的游戏品牌的第十二作，本作在画面和操控系统上的革命性提升，吸引了不少铁杆玩家的注目。相比不少早期第三方PS3游戏，《装甲核心4》的光影效果令人称道，爆炸、推进器的气流，乃至沙漠场景的漫天黄沙，让玩家初步感受到了次世代的画面冲击力。不过遗憾的是，游戏在日本的首周销量是3万套，全球累计销量不到20万套，Metacritic的综合媒体评分仅为65%，From Software在PS3上的首次公演，只换来了一个令人难言满意的结果。三年后From Software卷土重来，一款同样获得《FAMI通》低分评价的作品，却成为本世代最值得铭记的原创RPG之一——《恶魔之魂》。本作在日本通过口碑相传，取得了近20万套的销售佳绩，在美国市场同样大卖60余万套，并被Gamespot评选为年度最佳游戏。


■《黑暗之魂》备受全球玩家关注。


■《装甲核心4》意外成为PS3初期的重头大作。

本世代很少有一款游戏像《恶魔之魂》那样，在难度设定方面坚持毫不妥协的态度，也很少有一款RPG游戏，可以像本作那样实现了与线上游戏的完美融合。起初，From Software计划制作一款《国王密令》的续作，在两年多的开发时间里，本作一直秘而不宣，当索尼在东京电玩展上首次公布游戏情报时，美式风格浓厚的《恶魔之魂》被不少媒体认为缺少卖相。如今，全球玩家都在期待着游戏的精神续作《黑暗之魂》的发售，但很多PS3玩家依旧对《恶魔之魂2》念念不忘，或许它将成为From Software在《装甲核心5》和《黑暗之魂》发售后，在本世代为PS3亮出的最后一张底牌。拥有《恶魔之魂》版权的SCEJ自然乐观其成，游戏制作人表示，“玩家的反馈让我们深受鼓舞，《恶魔之魂》是如此受欢迎，我们也非常喜爱这款作品，我们相信未来的某一天，我们会为玩家献上新的《恶魔之魂》。”

顽皮狗

先机抢占度 ★★★★☆
后手制胜度 ★★★★☆

如果说PS2时代的顽皮狗已经是索尼的王牌，那么，如今的顽皮狗堪称整个游戏产业的代言人。审视顽皮狗在次世代的表现，“力挽狂澜”或许是一个恰当的比喻。PS3初期略显单薄的产品线，尤其缺少在画面上具备超越性实力的作品，《未知海域 德雷克的宝藏》可谓先声夺人。殊为难得的是，游戏好莱坞电影般的叙事手法以及丰富的游戏性，同样为次世代游戏树立了标杆。我们也不难在其中发现顽皮狗自身的成长，相比过去的卡通风格和动作元素，《未知海域》更趋向于成人化，引入大量枪战场景和人物对白，角色也显得真实、饱满，富有深度，讲故事的能力尤为老道。值得一提的是，顽皮狗为索尼一、二方制作者分享角色塑造和引擎技术方面的经验，也是如今PS3游戏集体发力的重要原因之一。无论是先机，还是后手，很少有公司像顽皮狗那样，对于游戏业的生存法则有如此深刻的洞察和执行力。

在万众期待的《未知海域3 德雷克的诡计》之后，顽皮狗还会带给我们哪些惊喜？玩家究竟有没有机会体验到顽皮狗亲自打造的《杰克与达斯特》新作？尽管制作团队成员在多个场合重申了对该系列的喜爱之情，也有传闻表示顽皮狗可能在秘密开发《杰克与达斯特》的新作，但是考虑到顽皮狗80人的团队规模，以及本世代偏向成人化的制作风格，回归海文城依然存有不少疑问。顽皮狗是SCE欧美地区最早启动PS3游戏开发技术研究的第一方，我们有理由相信，下一代主机游戏开发工作他们依然会冲锋在前。目前《未知海域3 德雷克的诡计》开发工作已经接近尾声，NGP版本的《未知海域》则交由Sony Bend负责，本世代我们应该还可以享受到另一款来自顽皮狗的游戏，公司副总裁伊万·威尔斯笑着表示：“《未知海域》并不是三部曲，我们还有很多精彩的故事希望讲下去。”


■未知海域3


▲顽皮狗公司的两位副总裁Christophe Balestra（左）和Evan Wells。

除了游戏，《未知海域》的电影拍摄计划也牵动着不少玩家的心，顽皮狗创意主管Amy Hennig坦言：“《未知海域》已经占据了我7年时光，当它要搬上大银幕时，我们自然会产生防御心理，但是我也明白，电影毕竟是不同的媒介，如果我们过于强调游戏的框架，只可能制作出一部糟糕的电影。”《未知海域》电影的导演是曾在圣丹斯电影节上一鸣惊人的David O. Russell，他先后执导过《夺金三王》(Three Kings)、《我爱哈可比》(I Heart Huckabees)、以及为他赢得金球奖最佳导演提名的拳击题材影片《斗士》(The Fighter)。Amy Hennig强调顽皮狗上下都十分支持他，“很多玩家都在担心，不断询问我们，这是否是正确的人选？我们是否聘用了合适的编剧？对此，我们很有信心，事实上，这个男人曾经执导《夺金三王》，能够让他来拍摄《未知海域》，我们应该感到幸运才对。”



Guerrilla Games

先机抢占度 ★★★★★
后手制胜度 ★★★★

在抢占先机方面，Guerrilla Games是一个很难超越的榜样，早在2005年的E3展上，他们通过一段技惊四座的《杀戮地带2》概念影像，为所有期盼PS3的玩家描绘了一幅壮阔的蓝图。在聚拢媒体镁光灯的同时，各种质疑和批评声音不断，1UP网站曾对此不客气的评论说，“这段宣传片仅仅是广告，它已经变成了单纯的营销——或许从来就是这样的。”此后的几年间，《杀戮地带2》屡次宣布延期，自然成了某些人攻讦PS3的口实。不过，随着《杀戮地带2》正式发售，1UP网站心悦诚服地赞叹道：“游戏毫无争议的确立了自己在顶级射击游戏中的位置，在过去几年，对于《杀戮地带2》的期待已经达到一种近乎荒谬的境地，但眼前的事实证明它的确说到做到！”无论是Guerrilla Games，还是他们凝聚心血打造的《杀戮地带2》，都在本世代完成了一次脱胎换骨的进化。

《杀戮地带2》的综合媒体评分达到了91%，全球销量轻松突破200万套，游戏的画面表现无可挑剔，多人游戏令人上瘾，相比之下，制作团队引入的射击重量感，让不少玩家感到有些不适应。所幸，今年发售的《杀戮地带3》不仅修正了这一问题，而且游戏在单人战役上的表现也更上一层楼。春风得意的Guerrilla Games，在阿姆斯特丹的商业区建立了一家子公司，目前正全力以赴制作一款全新的原创游戏。新近公布的NGP版《杀戮地带》由索尼的剑桥工作室负责开发，高级制作人Steven Ter Heide解释说：“我们负责监督这个项目，提供有关世界观和剧情方面的建议，全部游戏内容则由剑桥的同事们操刀制作。”因此，Guerrilla Games的这一原创作品很有可能基于PS3平台，根据荷兰游戏媒体的只言片语，该计划的背景发生在现代世界，融入不少神秘元素，是一款第三人称的射击游戏。



■《杀戮地带2》曾是PS3最具话题性的大作。



■ Guerrilla Games简单的办公室。

Insomniac Games

先机抢占度 ★★★★★
后手制胜度 ★★★★

Insomniac Games总裁Ted Price总不忘强调自己公司与索尼合作关系的重要性，他不无感激地表示：“我们的幸运在于，伴随了PlayStation的成长与壮大。”事实上，索尼同样需要感谢这位忠诚的伙伴，在PS3游戏开发领域，Insomniac Games的表现堪称劳模。Ted Price的管理风格重在“人”而非“战略”，“团队的每一个人都希望成功，做出贡献，我们每个月都会对所有员工关于个人规划的完成情况进行评估，如果没有取得预期的成绩，就要开诚布公的讨论该怎样做出改变，使目标得以实现。”正是因为这种科学和充满激励性的管理体制，使Insomniac Game成为最高效的PS3独占游戏开发者，在保持一年一作的基础上，每款游戏都表现出业内一流的制作水准，“《抵抗》系列”和“《瑞奇与叮当》系列”的销量均突破百万套，这在竞争惨烈的游戏业是一个值得骄傲的成绩。

《抵抗》不仅是Insomniac Games首次涉足射击游戏领域，而且充当了PS3首发游戏的领军作品，本作成熟的世界观和完善的射击系统，获得了媒体和玩家的肯定，综合评分达到了86%。正是因为Insomniac Games的先声夺人，才为PS3平台培养了一个令人惊喜的射击游戏新品牌。2009年，公司在北卡罗来纳州开设了一间分部，此后一年又宣布同EA展开合作，打造一款跨平台游戏。随着《抵抗3》和《瑞奇与叮当 四位一体》两款PS3独占游戏浮出水面，证明了Insomniac Games和索尼之间依然亲密的关系。Ted Price重申，“我们和索尼是一对配合默契的好搭档，未来我们会用更多的合作项目来证明这一点。”这家拥有175名员工，独立运营的游戏开发商未来将会为玩家创造更多的惊喜。

Insomniac Games与EA合作的项目一直秘而不宣，Ted Price强调这是一个需要漫长开发周期（不会早于2012年）但利润颇高的野心计划。从媒体的只言片语中可以了解到，本作会包含多人部分，但背景以及游戏系统将会与Insomniac Games现有的作品截然不同。考虑到他们的团队规模足以胜任同时展开2–3个项目，在《抵抗3》和《瑞奇与叮当 四位一体》发售后，Insomniac Games又会给PS3玩家带来怎样的惊喜？《瑞奇与叮当》的未来篇已经基本完结，两年一部的《抵抗》新作难免会让玩家有些审美疲劳，Insomniac Games一向对推出原创游戏颇有心得，因此不排除他们再为PS3送上一面金字招牌。



■ PS3首发首席大作《抵抗3》。



■ Insomniac Games总裁Ted Price（左）。

Clap Hanz

先机抢占度 ★★★
后手制胜度 ★★☆

1998年，由高桥宏之、高桥秀五两兄弟建立的Camelot创作的《大众高尔夫1》仅在日本一地的销量就突破了2百万套，当时急欲扩张的SCE邀请开发团队重臣村守将志自组Clap Hanz，专门负责“《大众高尔夫》系列”的开发工作，并在次年追加了1000万日元投资。索尼的精心布局获得了丰厚回报，该系列每一作销量都轻松达到百万套。不过，受限于PS3初期不足的装机量，《大众高尔夫5》并没有延续前辈的百万步伐，但仍然一度成为PS3日本地区销量最高的作品。作为2007年夏季档期索尼为PS3推出的主打游戏之一，《大众高尔夫5》包含了14名角色，收录了遍布世界各地的高尔夫球场，游戏的联机系统也十分便捷、有趣。本作的首日销量为15万套，截止到2010年，包括廉价版在内的累计销量超过60万套。


□大众高尔夫5

在《大众高尔夫5》发售后，Clap Hanz不断努力完善游戏的联机环境，增加了全新的角色、道具和球场下载，并提供了语音聊天等新机能。2009年度过十周岁生日的Clap Hanz，出人意料的没有公布任何PS3新作，反而将主要精力投放于便携版游戏的制作，先后推出了多款PSP游戏，他们目前最新的项目是NGP版本的《大众高尔夫》。从某种程度上说，Clap Hanz近年来的举动就像是SCEJ游戏战略的一个缩影——在PS3游戏开发领域表现得毫不给力。参考“《大众高尔夫》系列”在PS和PS2时代的推出规律，Clap Hanz理应在PS3上制作《大众高尔夫6》，当然，“《大众网球》系列”也有可能登陆PS3,此外,PSP上的《大众的爽快》这类小游戏集合，其实也很适合改头换面推出PSN版。

Level-5

先机抢占度 ★★★
后手制胜度 ★★★☆

如何从一家主机游戏开发商转型为掌机游戏公司，看看本世代Level-5的表现就一目了然了，在NDS上赚的盆满钵盈，Level-5乐不思蜀的心情可以理解，事实上，相比那些视自身产品线为筹码，依旧醉心于待价而沽把戏的公司，Level-5的举动显得颇为高瞻远瞩，他们在九州地区建立了新的产业生态系统，通过游戏开发联盟的形式，九家新锐游戏制作团体齐聚一堂。公司能够同时制作多款备受外界瞩目的新作，很大程度上得益于这一既降低运营风险又广泛吸纳创新资源的举措。虽然在本世代，Level-5开发的PS3游戏寥寥无几，但一部《白骑士物语》，不仅缓解了PS3在日本一度缺少正统RPG游戏的尴尬，而且他们对本作后续支持方面做出的不懈努力，堪称次世代的标杆。游戏不但通过网络定期提供新任务下载，还在发售半年后推出了两波重要更新，增加了二周目设定、经典的“立体空间”以及大量全新装备，而且这些内容绝大部分都是免费的，Level-5可谓诚意十足。


■Level-5办公区的走廊富丽堂皇。


□白骑士物语

尽管《Fami通》对《白骑士物语》的评价只有29分，但强调网络元素的本作还是让不少玩家心甘情愿的投入其中，不知不觉地就玩上了两三个月时间。游戏的首周销量超过20万套，累计销量为36万套，算得上优异的成绩。近日，在接受日本媒体采访时，Level-5总裁日野晃博透露将在2011年8月举办的新作发表会“LEVEL5 VISION 2011”上，公布20余款新作的开发信息，并强调其中将有一些“震动业界”的作品。在很多玩家眼中，最希望看到的游戏——依然是当年Level-5的成名作,《暗云》和《暗黑编年史》的续篇，甚至还有他们那部毁誉参半的RPG游戏《银河游侠》，上述作品的版权都在SCEJ手中，两家公司之间的历史渊源，让上述合作显得水到渠成。如果Level-5最终能够满足玩家的愿望，那么对不少Level-5的拥趸而言，本世代将不会再有遗憾。

ICO Team

先机抢占度 ★
后手制胜度 ★★★

最坏的一种结果是，ICO Team在整个PS3时代的“先机”与“后手”都指向同一款游戏，换句话说，《最后的守护者》也许是他们推出的惟一一款PS3游戏。想想看，如果《最后的守护者》发售，他会成为各大游戏颁奖活动的座上宾，成为欧美游戏制作者竞相赞美与学习的对象，甚至它的销量可能会大幅超越前辈《ICO》和《汪达与巨像》……但问题是，本作又一次延期了，上田文人在致玩家的一封信中表示，“去年东京电玩展上，我公布了正在开发中的《最后的守护者》的发售时间：2011年假期，然而，为了提供给用户更丰富的挑战以及更高品质的内容，忠实履行第一方开发者的职责，我决定推迟本作的发售时间。”在SCEJ的鼎力支持下，上田文人和他麾下的ICO小组可以毫无拘束的释放自己的灵魂与精神，将开发时间抛在脑后，去培育一颗颠覆传统游戏体验的神奇火种。


■上田文人


□大众高尔夫5

无论是《ICO》还是《汪达与巨像》，它们都是优秀的游戏，与其他优秀作品的区别在于，这是一种有灵魂的艺术呈现。在上田文人的作品中，不仅打下了浓重的日本特色的烙印，同时也吸纳了来自外界的创造性构思。上田文人的游戏风格和艺术探求影响了一大批与他同龄的设计者，比如David Jaffe、Ken Levine和Jade Raymond。《最后的守护者》延续了上田文人一贯的人文关怀精神，人与生物的情感互动成为游戏的主轴。以往ICO Team四年一作的传统在本世代被打破，不过漫长的等待注定是值得的，今年E3展上索尼很可能会提供《最后的守护者》的试玩版，本作的最终发售日应该是在年内。如果不算《ICO》和《汪达与巨象》高清合集，考虑到上田文人和ICO Team一贯慢工出细活的态度，恐怕在PS3的生命周期内，玩家很难会看到他们出品的另一款PS3游戏了。

Zipper Interactive

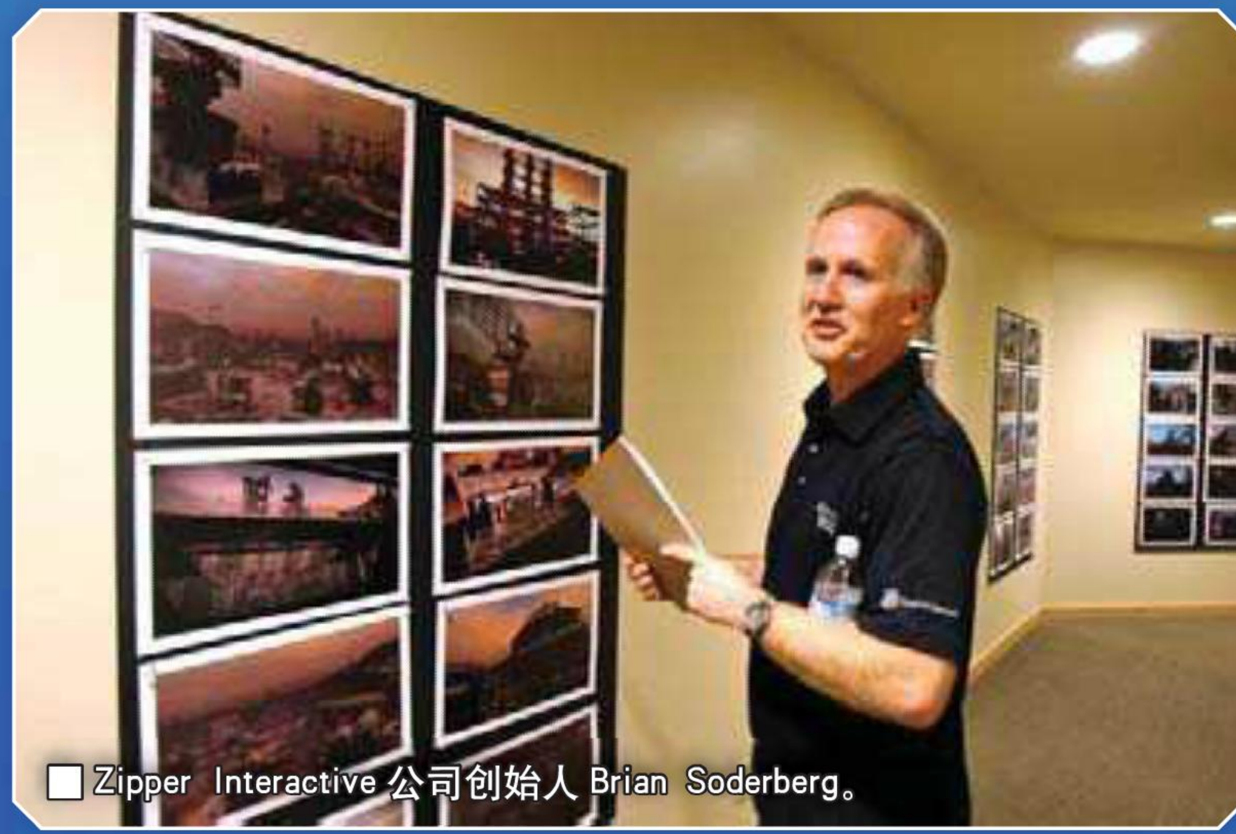
先机抢占度 ★★

后手制胜度 ★★☆

虽然创业不分年龄，不分早晚，但是在40岁之际，毅然投身于一个全新的领域，勇气和魄力可见一斑。1995年，41岁的Jim Bosler和39岁的Brian Soderberg在华盛顿州的雷蒙德市建立了Zipper Interactive，此后凭借“《海豹突击队》系列”的优异表现确立了自己的产业位置，并成为索尼麾下骁勇善战的第一方。纵观Zipper Interactive在PS3时代的表现，同样可以用“老成持重”来形容，因为他们首款PS3游戏直到2010年才面世——甚至为此一度放弃了《海豹突击队》新作的开发。凝聚他们心血与智慧的原创游戏《MAG》，成功展现了256名玩家同时作战的大魄力战争场面，巧妙的将组、排、军队的概念引入其中，升级系统方面也做出了一些可贵尝试，正如SCEA硬件市场主管John Koller所言，“《MAG》是一款波澜壮阔的256人共同参与的联机游戏，而且只有PS3平台才会诞生这样与众不同的作品。”



■《MAG》表现不佳。



■ Zipper Interactive公司创始人Brian Soderberg。

无论是《MAG》还是刚刚发售不久的《海豹突击队4》，都保持了Zipper Interactive特有的风格和对团队射击游戏的独到理解，但相比PS2时代的风光以及在多人射击游戏领域几乎鹤立鸡群的表现，本世代的Zipper Interactive似乎只完成了规定动作，而缺少令人惊艳的表演，海豹突击队系列不再是多人射击游戏领域的标杆。在《海豹突击队4》发售后不久，为Zipper Interactive效力8年之久的设计主管Travis Steiner宣布离职，公司创始人Brian Soderberg透露制作团队正在评估以往项目的成败得失，思考团队射击游戏的未来发展。参考Zipper Interactive一贯的开发速度，在未来一两年内，他们可能会带来一款资料片性质的《海豹突击队》新作，而真正革命性的游戏，或许要留待下一代主机了。

Polyphony Digital

先机抢占度 ★★★☆

后手制胜度 ★★★★

尽管山内一典和他的Polyphony Digital团队，在本世代给外界留下了习惯延期的不佳印象，但是实际上，《GT赛车 HD概念版》在2006年末的免费下载以及《GT赛车5 序章版》在2007年12月适时发售，不仅填补了PS3真实系赛车游戏的空缺，而且再次吊足了玩家期待《GT赛车5》的胃口。以《GT赛车5 序章版》首发时40辆赛车、4条赛道的标准看，本作充其量算是一款内容厚道的“试玩版”，依靠《GT赛车》这面金字招牌对全球车迷和游戏玩家的巨大影响力，本作连同捆绑销售版本取得了500多万套的惊人销量，远超当年《GT赛车4 序章版》140万套的销售成绩。谈及“《GT赛车》系列”的成功，山内一典曾表示：“GT有他自己的灵魂，就是对现实的反映，所有一切都是真的，无论声音，风景还是车辆。”或许惟一虚幻的，是在《GT赛车5》发售后，Polyphony Digital的下一个项目会是什么？



□《GT赛车5》

在2009年的科隆游戏展上，当有记者问及山内一典是否会做一款RPG游戏时，他笑着给出了答案：“虽然只是我的一个遐想，不过如果可以真的做一款这样的游戏，我想把角色从生到死的过程反映出来。”当然，SCEJ和全球《GT赛车》玩家都不会答应他的这个“非分之想”。事实上，有关《GT赛车》新作的计划已经在构思之中，山内一典表示，“有关下一作，首先会根据全球玩家的反馈进行调研，然后慎重决定新的方向与思路。在10年前，预测产业的发展趋势并不困难，但在日新月异的今天，你很难轻松的设想出两三年后会发生什么。对游戏开发者而言，要对现状保持清醒认识，对各种可能性保持开放的态度。”根据一些媒体传言，今年E3展上有可能公布Polyphony Digital的新作，如果《GT赛车6》最终登陆PS3主机也在情理之中。



■ Polyphony Digital的办公区



■山内一典

Quantic Dream

先机抢占度 ★★★★

后手制胜度 ★★★★☆

尽尽管经历了延期，外界质疑声不断，David Cage和他的Quantic Dream团队倾心打造的《暴雨》，让每一位观众都体验到了一次难以忘怀的情感之旅。本作最激动人心的部分莫过于，玩家不是在看故事，也非玩故事，而是创作属于自己的故事，此时玩家不仅是演员，还是编剧和导演。David Cage将《暴雨》的故事结构描述成一根“橡皮筋”，可以根据玩家的行动“自由延伸”，但同时它的“主筋骨”并不会改变。游戏的核心将是“角色控制机制”，每名角色都具有极为真实的情感表现。David Cage最喜欢的作家是雨果，“看他的书，你会懂得人性是非常复杂的，在直率与圆滑，自信和自负、好胜与嫉妒，这些通常只有毫厘界限的人性因素之间，人们经常无法掌握好平衡。”因此在《暴雨》中，游戏并不强调玩家的反应或是手柄的操作技巧，而是要求玩家必须在游戏中做出种种抉择，这些选择可能会影响其他人，或是让玩家得到新的收获，任何举动所造成的后果都会随着故事的进展而持续发酵。

尽管《暴雨》直到2010年初才发售，显得有些姗姗来迟，但是它的“情感互动剧”新模式，依然带给玩家新鲜的游戏体验。《暴雨》内容和技术的交相辉映，是本作的另一大特色，游戏使用大量先进的物理特效，包括形体与面部表情的动作捕捉、逼真的眼泪和皮肤皱纹，以及景深、曝光、高动态光源等渲染。游戏角色头发的物理表现运用了NVidia的PhysX物理引擎，面部表情捕捉更是使用了先进的Vicon Peak MX40动作捕捉系统。《暴雨》的全球销量超过200万套，Metacritic的综合媒体评分是87分，自从《神秘岛》之后，叙事类的冒险游戏几乎停滞不前，而《暴雨》成功地改变了现状，并提供了新的发展契机，让这一古老的游戏类型再次焕发生机。



■暴雨

据悉，Quantic Dream同索尼签署了新的独占协议，最令人感到兴奋的是，目前他们同时在开发两款游戏。去年Quantic Dream注册量两个域名，分别是PlaySeries和Fiv5，前者可能是一款主打体感操作的游戏，而后者则继承了《暴雨》的衣钵，“采用完全不同的基调和游戏方式，相同的是故事依然占据重要位置，游戏的重心继续放在情感表达上。”本作的开发代号可能名为“地平线”，不像《暴雨》侦探破案的主题，Fiv5讲述的是一个带有科幻色彩的故事。有趣的是，David Cage甚至想好了上述两款作品完工后，自己的新目标——将情感元素融入射击游戏。“我从《野战排》和《战争启示录》中得到了灵感，不再沿用当前一款战争游戏应该具有的那些元素，这会开创一个新的流派。”看起来，Quantic Dream在PS3上演的好戏才刚刚开场。





■David Cage

Eat Sleep Play

先机抢占度 ★

后手制胜度 ★★★

“游戏开发者应该为玩家服务，让他们获得尽可能多的快乐，我们应该全力以赴，每一次都努力提供给玩家难忘的游戏体验……任何作品都不该为了艺术而艺术，或是满足那些道貌岸然的伪艺术家们的怪趣味……”在保持了近两年的低调和沉寂后，以率性而为、敢怒敢言著称的David Jaffe再次向游戏业开炮，原因只有一个，他建立的Eat Sleep Play的首部PS3游戏《烈火战车》终于接近完成，预定将在今年10月4日发售，腾出功夫的David Jaffe也有时间来点评一下自己的项目。“(烈火战车)有忠诚的玩家群体，不错的盈利前景，



■《烈火战车》注目。



但是它从来没有获得——像《COD MW2》那样的尊重，即使我们达到自己能力所及的高度，它依然没有获得什么奖项或其他的荣誉，但我们真的深爱这个系列，它就像是一个酒吧乐队，或者车库乐队，有着自己独特的灵魂和风格，而且我们对爱好者们绝对忠诚。它也许永远无法成为披头士乐队，但说实话，我们也从没有想过让它成为游戏中的“披头士”！”

Eat Sleep Play同索尼签署过三款独占游戏的制作合同，从目前公司员工大部分从事主机游戏开发的情况分析，这些项目很可能都是PS3游戏。虽然没有做到在PS3发售初期“雪中送炭”，不过这家公司在未来几年的表现，确实给外界留下了很大的想象空间。毕竟，David Jaffe这样的设计师，理应像奎托斯那样为大场面而生。由于目前公司规模只有4、50人，《烈火战车》新作的研发周期历时三年之久，因此，他们下一款新作最快也到等到2012年才能发售了。早先在接受媒体采访时，作为“《印地安那琼斯》系列”的铁杆影迷，David Jaffe坦言自己希望创作一款动作冒险游戏，跳出“《古墓丽影》系列”的框架，考虑到《未知海域》已经为这一游戏类型树立了极难超越的巅峰，《战神》之父的下一步动向颇为引人期待。



■David Jaffe

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

Media Molecule

先机抢占度 ★★★★
后手制胜度 ★★☆

Media Molecule成功抢占先机，不止是因为他们能够将自己的理念很快地转化为一款游戏，更重要的是，在他们的大力推动下，PS3成为了Game3.0理念的忠实信徒和坚定执行者，引领了游戏产业一个悄然降临的风潮。如果将游戏业比喻为一座池塘，实力雄厚的大公司是游弋在深水的大鱼，而小公司则嬉游于岸边浅水，满足于吞食那些小鱼小蟹，不过，真正激活一潭死水的往往就是这些活跃的小鱼。游戏业的新宠儿Media Molecule就是一个鲜活的例子，两年前，这家只有4名成员的制作室默默无闻，现如今却被公认为游戏业最具创意的团队之一。《小小大星球》的伟大之处在于，它不仅是一款融入奇思妙想、乐趣十足的次世代作品，更是将玩家自己的创意推向了舞台最前端。游戏在Gamerankings的媒体综合评分高达95.5%，玩家自制关卡数量突破100万个，累计游戏次数达到了2亿4400万次。



■小小大星球

一个颇具诱惑力的问题是：为什么最终由Media Molecule而不是其它名气更大、技术更雄厚的游戏公司创造出了《小小大星球》呢？公司创始人Mark Healey的回答是："仅有好点子是不够的，每个人都会有好创意，问题是如何将它传达给其他人。"随着《小小大星球2》的成功发售，Media Molecule接下来该如何将自己的理念传递给更多的玩家呢？公司的另一位创始人Alex Evans透露了Media Molecule的新项目，"目前我们开发中的作品采用了不同的概念，会给玩家带来新的惊喜，遗憾的是，我还不能公开谈论游戏的具体信息，我们会确保它和《小小大星球》一样出色。"不过，近日Media Molecule在其官方网站上公开招聘从事移动平台游戏开发的员工，似乎预示着本作将会是一款NGP游戏，而非外界预期的PS3新作。

如龙团队

先机抢占度 ★★★★☆
后手制胜度 ★★★☆

在艰难处境下依然百折不挠，几乎成了每一名早期游戏创业者的必修课，这种灵魂深处的修行，不是简单的言传身教就能学到的。也正因为如此，名越稔洋才能说出如此有气魄的话："日本人不该假装外国人去开发欧美游戏，单纯为了迎合外国人的嗜好去做的话，最终只会迷失自己。"事实上，"《如龙》系列"不仅在本世代成为PS3在日本市场的龙头作品，而且相比不少PS2时代老牌作品的衰落，真正做到了品牌价值的提升与进化。2008年3月6日发售的《如龙 见参》，虽然并非系列正统续作，但将《如龙》本身的特点和历史故事相结合，打造出一幕引人入胜的时代剧。游戏角色生动而细腻的表情，以及高度的自由度和丰富的剑技设定，让玩家大呼过瘾。《如龙 见参》在日本市场的最终销量是27万套，《FAMI通》给本作打了37分的高分，顺利进入白金殿堂，一度成为PS3在日本地区评价最高的游戏。


■名越稔洋


■《如龙 见参》

相比日本厂商一窝蜂似的"追逐欧美市场"，名越的"游戏哲学"却有着不同的观点，"海外市场固然重要，但简单的模仿是无济于事的，日本人有日本人的感性，我更愿意看到在不失去这种感性的前提下，将真正的日本制造推向世界。"除了对"《如龙》系列"本身的沿革，以及推动多元化的商业合作模式外，名越稔洋还大胆尝试制作一款射击游戏：《二进制领域》，游戏背景发生在未来东京，讲述了一支特种部队潜入东京作战的故事。"既然将制作游戏作为自己的工作，无论怎样，制作的东西还是要首先'自己喜欢'以及是'真正想要做的'，如果单纯为了迎合市场，制作自己并非真正喜欢的游戏，那是无法将它做到有趣的，所以我更要努力的将自己喜欢的东西传递给大家。"当然，尽管《如龙》新作被定名为《如龙 终焉》，但是名越稔洋不会放弃这款培育多年的本土品牌，目前有传言说，下一作《如龙》将从神室町转向亚洲某国，东城会将会对抗某支海外黑社会力量。

Kojima Productions

先机抢占度 ★★★★★
后手制胜度 ★★★☆

对游戏玩家而言，本世代发生的种种事件，似乎证明了商业忠诚的坍塌，但，Kojima Productions显然不在此列。从公布之日起就陷入跨平台疑云的《潜龙谍影4 爱国者之枪》，作为第三方最大牌的独占大作之一，始终坚守在PS3平台。本作成为第一款用尽蓝光盘50GB容量的次世代游戏，它的盛大发售日标志着PS3主机的王者归来。截止到2009年末，《潜龙谍影4 爱国者之枪》销量超过500万套，堪称PS3独占游戏的最佳表现，直到《GT赛车5》发售，这一纪录才被打破。在小岛秀夫精益求精理念的指导下，本作拥有完美的镜头、操作和音乐。史诗般的故事和丰富的武器库，充满悬念的情节、完美的操作感、以及游戏蕴含的深厚情感，能够让玩家投入其中，难以自拔。事实上，在本世代很少有一款游戏像《潜龙谍影4 爱国者之枪》那样，在所有环节上都精雕细琢，并实现了众多元素的完美结合。

就像在游戏过程中Snake重返影子摩西岛，《潜龙谍影4 爱国者之枪》带有浓重的怀旧气息，这是一款承上启下的作品，既是昔日传奇的终结，又为崭新的开始打开了一道门。在本作发售后，小岛秀夫和他的Kojima Productions又陆续推出了多款《潜龙谍影》PSP游戏，并将《潜龙谍影 崛起》的开发重任交给了新一代制作人。近日，为Snake配音的David Hayter更新了自己的Twitter，暗示"《潜龙谍影》系列"的新作即将到来，"我的新工作确定了，那是一个我一直负责配音的角色。"在本届E3大展上，小岛秀夫有可能宣布"《潜龙谍影》系列"的正统续作，不过除此之外，全球玩家对他还有一些额外的期待，


■小岛秀夫

精明的小岛监督自然很清楚玩家的呼声，"很多玩家都喜爱《终极地带》，小岛组也一样，我们希望创作一款次世代作品，在团队内部最想开发的作品清单上，《终极地带》始终排在最靠前的位置。"

Sucker Punch Productions



■《狡狐大冒险 4》泄露的 logo。

先机抢占度 ★★★
后手制胜度 ★★★☆

在 PS2 时 代，Sucker Punch Productions 是一家颇具灵气的制作组，而在本世代，他们已经跃升为游戏产业超一流的开发群体。历时三年半的开发周期，60 余人的制作团队，《无名英雄》无疑是 Sucker Punch Productions 公司历史上规模最大的开发项目，也是目前 PS3 平台上表现最出色的沙箱类独占游戏。本作的世界是由三座独立岛屿组成的庞大帝国城，超过 100 个主支线任务，善恶抉择和新颖的业力系统，显示出 Sucker Punch Productions 驾驭大制作的勇气和能力，尽管主人公柯尔的故事以及游戏引擎还有进一步提升的空间，但 Sucker Punch Productions 已经证明自己不再是当年的“黑马”，而向顶尖的制作团队大步迈进。“我们的主要创作基调，不是一味的卖力气渲染英雄主义。游戏主角是个普通人，在拥有超级能力后，他不会兴高采烈的跑出去“拯救世界”，而是首先要搞清楚到底发生了什么，并且与内心中不断闪现的各种念头对抗。”

《无名英雄》不负众望，成为 Sucker Punch Productions 公司历史上销量最高的作品。此后，他们又通过游戏彩蛋的方式，暗示给玩家《无名英雄 2》发售后的下一步动向。比如在《狡狐大冒险》高清合集中出现的神秘 logo，《无名英雄》主人公柯尔背包上的图案，以及某个奖杯的图标等，都预示着他们新的计划将是 PS2 时代名作《狡狐大冒险》的正统续篇。Sucker Punch Productions 的制作主管 Chris Zimmerman 表示：“尽管我不会承诺什么，但是怪盗史库柏确实有很高的回归可能，透过《无名英雄》的制作经验，我们确实想在《狡狐大冒险 4》中尝试一些创新元素，而不是满足于制作一款普通意义上的续作。” 作为一家小公司，Sucker Punch Productions 的创新勇气确实值得我们为他喝彩。



■《无名英雄 2》


■ Sucker Punch Productions 的新办公室。

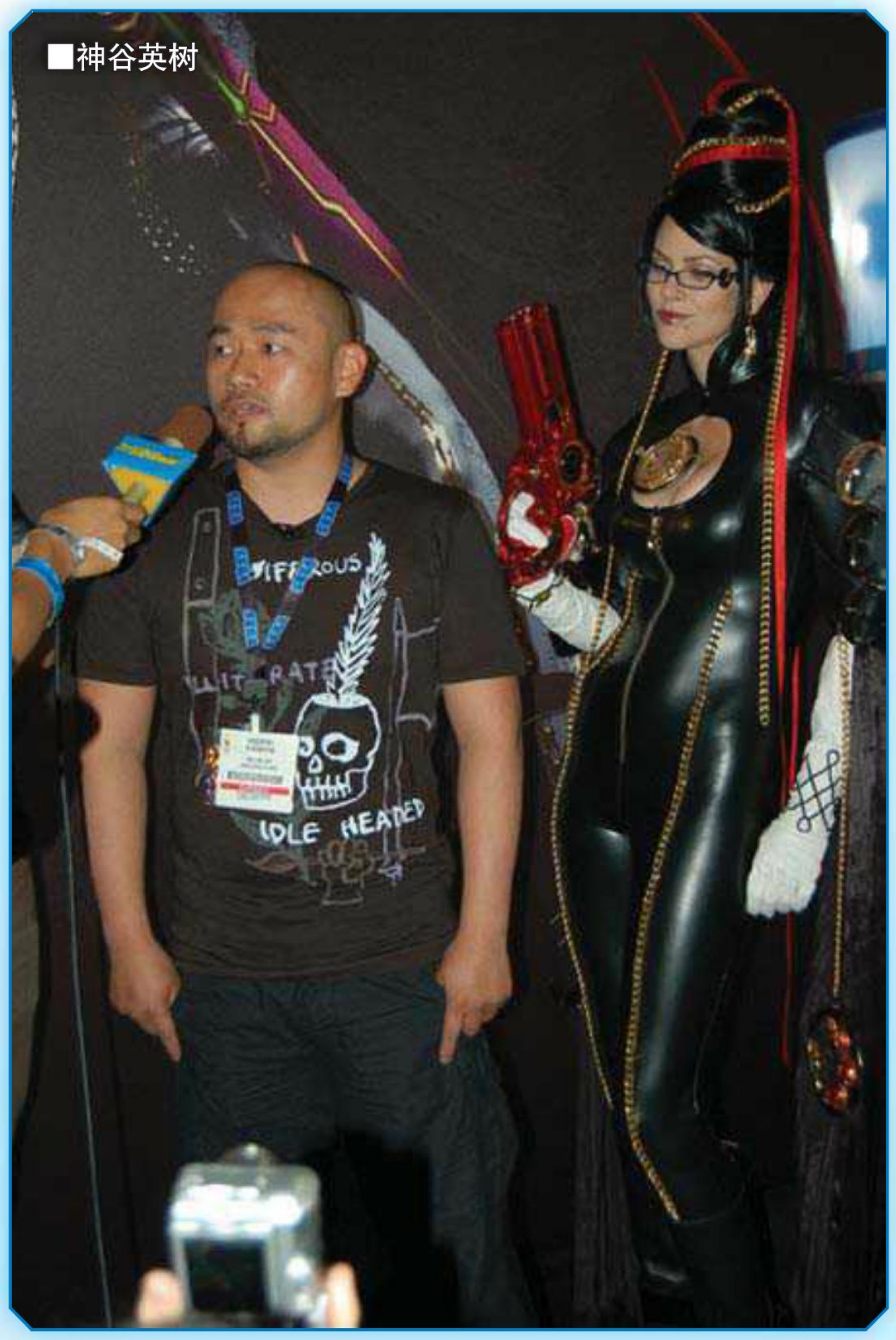
Platinum Games

先机抢占度 ★★★☆
后手制胜度 ★★★★

在游戏产业这个不停变迁的领域，成就一款新产品的难度比传统行业更甚，对此，神谷英树给出的回答是：“正因为是这种环境，我们才要更努力推出原创作品，其实不管是原创还是续作，我们的目标都是一致的——制作足够有趣的游戏。”Platinum Games 全力打造的《猎天使魔女》就是这样一款作品。在这个以“Show”为主题的战斗舞台上，充斥着表现得淋漓尽致的轻狂、张扬与藐视一切，女主角蓓优妮塔跃动着的致命美感，犹如整部游戏给人的感觉——令人热血沸腾。恰到好处的“女巫时间”，华丽到极致的打斗场景以及断头台、钉椅的召唤、地狱犬撕咬等令人目瞪口呆的拷问技，神谷的经典风格渗透到整部游戏的骨子里。无论是操作手感还是对战斗的华丽渲染，《猎天使魔女》无疑是本世代最具个性的一款动作游戏。

不过硬币的另一面是，作为 Platinum Games 的首款 PS3 游戏，《猎天使魔女》相比 X360 版存在明显的劣化，频繁掉帧以及令人难以容忍的读盘问题，招致了不少玩家的批评。幸运的是，Platinum Games 的 PS3 游戏开发技术很快迎头赶上，此后推出的《征服》就是以 PS3 作为开发的主力平台。目前，他们的最新作是由稻叶敦志领衔的跨平台游戏《究极混乱》，它的类型是多人参与的大乱斗风格的格斗游戏。除此之外，Platinum Games 很有可能让《猎天使魔女 2》继续登录 PS3 平台，神谷英树在官方微博上透露，本作的开发工作已经启动，最终消息还有待公布。无论如何，好的创意可以让缺乏动力的游戏业变得蓬勃生长，甚至可能具有彻底颠覆娱乐生态的潜力，Platinum Games 和 PS3 之间需要发生更多的化学反应。


■猎天使魔女


■神谷英树



RPG史上最壮烈的科幻史诗！

MASS EFFECT 3

质量效应3	EA	动作角色扮演
PS3 Mass Effect 3		美版
预定2012年第1季度发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

因为BioWare被EA收购，PS3玩家终于有机会体验X360标志性独占大作之一的《质量效应2》，并通过其中附带的互动式漫画了解了第一作的剧情，明年春PS3玩家可以与X360用户同时玩到《质量效应3》。

《质量效应2》是一个有无穷可能性的游戏，根据玩家的行动会有完全不同的游戏体验，但是不管玩家如何行动，都改变不了《质量效应3》的开场：The Reaper降临地球，全面战争爆发，Shepard将面临空前的危机。

文 清国清城 美编 anubis

史诗诞生地

《质量效应》是气势恢弘的科幻史诗，围绕星际冲突，整个世界与各种文明都处于危机之中，而他们的命运都掌握在Shepard的手中。这样一个史诗诞生于一个不起眼的小地方——“《质量效应》系列”是由加拿大埃德蒙顿的工作室开发，其办公楼与一家普通的三星级酒店连接起来。创始人Ray Muzyka和Greg Zeschuk共用一间办公室，透过窗户可以俯瞰酒店和酒店大堂里的喷泉。这个平平无奇的地方就是《质量效应》三部曲开始的地方，《质量效应3》拯救银河系的壮大旅途也是从这里开始。

BioWare刚公布《质量效应》时，就制定了极高的目标。第一作发售后就获得巨大成功，续作获得了更高的评价。现在，第三作将会把前两作积累起来的气势发挥到极致……



■BioWare的埃德蒙顿工作室。



■预告片中伦敦沦陷的景象。

地球的沦陷

因为前作的事件，Shepard 指挥官到地球接受审查。Collector 基地发生的自杀任务已经过去了几个月，盟军会员们仍然不大相信 Shepard 所汇报的 Reaper 即将发动袭击的迹象。虽然玩家之前已经亲身经历了这种远古势力的凶残，《质量效应》所在世界的多数居民认为 Reaper 只不过是古老的传说，不会造成现实的威胁。然而就在他们仍心存怀疑之时，Reaper 的巨大战舰降临地球，轻而易举地征服了多个重要地点。

游戏一开始就向玩家展现了纽约、伦敦、东京等大都市遭到袭击的场面，这些是以电视新闻报道的方式呈现，接着你将头转向窗外，Reaper 果然也来到了这里。Shepard 已经预料到这一天的到来，但他没空向议会炫耀他的先见之明。Reaper 的突袭神速而残暴，地球几乎毫无抵抗能力。这可不是地球军队能熟悉的作战方式。在第一作中，通过整个舰队的联合作战才干掉了 Sovereign，而这只不过是一个 Reaper。现在有成百上千个 Reaper 降临。执行制作人 Casey Hudson 说：“这是全面侵略，他们已经占领地球，并将征服银河系的其他地方。这是一场全面爆发的星际大战。”



◀Shepard可以将某些敌人身上的装备一点一点打下来，降低他们的移动速度和战斗力。

▼本作的难度将会高于前作，开发团队希望更高的挑战性带给玩家更大的乐趣而不是挫折感。



集合银河之力

Reaper 降临地球的那一刻 Shepard 就知道地球保不住了，惟一的希望是逃亡，寻求帮助，然后反击地球，夺回家园。

前两作中，玩家的目标与本作相比只不过是一种铺垫。寻找并阻止 Saren，建立队伍消灭 Collector。本作的目标也很明确，那就是夺回地球，但是却显得希望渺茫而不知如何做起。你要寻找战胜 Reaper，阻止他们继续在银河系肆意侵略的方法。

在前作中，Shepard 到整个银河系找人。而在本作中，光靠几个英雄是不够的，Shepard 要联合各个文明的力量。虽然所有文明都不希望 Reaper 四处征服，这样最终会威胁到自己。但是要说服他们提供支援却也并非易事。很多种族认为如果向 Shepard 提供了支援，就等于宣布与 Reaper 为敌，这样可能立刻就惹祸上身，招致被毁灭的命运。

Shepard 造访了萨拉利亚人的家园，寻求他们的援助，发现他们正深陷与克罗刚人的战争。而逃亡的夸利亚人正试图夺回自己的星球，他们的星球在几百年前被 Geth 占领。在这两个案例中，不管帮助哪个势力都会造成两败俱伤的场面，最好的解决方法是帮他们化干戈为玉帛，联合起来对抗 Reaper 这个共同的敌人，如此方可集结最多的资源，提高胜算。

在前作中，你可以完成一些小任务说服某人加盟，但是说服整个星球加盟可没那么容易。不管怎样，Shepard 要团结一切可团结的力量，而有些帮助可能来自你意想不到的地方。要打赢这场威胁到整个银河系的战争，可能还要牺牲一些文明。

强化射击要素

本作的剧情将从《质量效应 2》自然而然地过渡，游戏系统也给人熟悉的感觉。虽然本作的战斗系统与前两作相比有很大的改动，但仍是令人熟悉的游戏体验。

很多改良都是在细微部分，刚玩过《质量效应 2》不久的 PS3 玩家们应该会觉得非常熟悉。改良的掩体系统让 Shepard 能更轻松地躲避敌人的火力，同时灵活移动。新增的翻滚动作提高了 Shepard 在交火时的敏捷性，同时也可以跳跃沟堑和一些较低的物体。用大量的梯子组成的多层场地提高了地形的多样性，不再是一个大广场上分布一些掩体的单调地形。此外武器也不再限制于特定兵种，任何角色都可以使用任何武器。



■近距离搏斗在本作中会扮演更重要的角色，每个兵种都有其独特的近战能力。

敌人的 AI 也进行了改良。前作中敌人的行为方式变化不是很大，只是偶尔躲在掩体后面，探出头来射击。而本作会有敌人间的联合突袭，他们会感知到彼此的存在，采取侧翼包抄等战术，而且更具进攻性。他们在战场上扮演了作用更明确的角色，彼此之间会更好地合作采取独特战术。也许你会认为这些对于当代射击游戏来说没有什么特别，但是要知道《质量效应》毕竟是一个 RPG，Hudson 说：“我们意识到因为我们有射击的战斗系统，所以必须要与当今最强的射击游戏媲美，要达到那样的高度。”



■打倒敌人后，可以捡敌人掉落的武器使用。

回归RPG

有人抱怨前作偏离了RPG的本质，变成了一款纯粹的动作射击游戏。本作仍然延续了前作注重动作的原则，不过BioWare也注意到不能脱离自身所擅长的RPG类型。前作中Shepard被重新改造，这样BioWare就能以剧情需要为理由对技能树进行重新设置。在《质量效应3》中不会再次改造Shepard，前作获得的基本能力将会延续，紧接着这些能力将会进化。Hudson说："我们知道大家需要的不止是分配技能点数，还要有更多的选择。"这意味着Singularity等生物能力也会在不断发展中进化为多种形态，而不是发展到最后进行二选一。

本作在武器方面也有更多选择，有很多种改造可能性。你将获得各种枪管、望远镜和原料对你的武器进行改造，这些武器改造模块不仅有实实在在的好处，也会改变武器的外观。

档案 James Sanders

除了在本作中再次亮相的老面孔外，玩家还会遇到不少新面孔。盟军士兵James Sanders在故事初期就加入了Shepard的队伍，可能是在Reaper袭击地球之前就加入了。虽然Sanders是一个经验丰富的士兵，但是并不清楚银河系的政治运作。BioWare将他作为引导新玩家进入《质量效应》世界观的切入点，首次接触该系列的玩家可能在很多时候会有和Sanders一样的想法。BioWare并未透露这个Sanders和小说版的Kahlee Sanders是否有什么关系，玩家要在游戏中自己寻找答案。

多人模式

《质量效应3》的初步情报公布时，有传闻称该作将会是发生在《质量效应》世界观里的多人游戏。虽然这些传闻被证实为谣传，但是很多玩家开始思考如果真有多人模式或许也不错。Hudson说："《质量效应》突出的是单人游戏体验，是一个让大家融入其中，并且愿意与大家分享的世界。我们一直在思考一种方法，让大家与朋友一起体验《质量效应》。我们还没有想到很好的方法，所以目前还无法公布。不过，多人游戏显然是我们公司希望在未来多多尝试的方向。"





英雄归来

对于《质量效应3》，玩过前作的玩家们最想问的一个问题可能是：哪些队伍成员会归来？

如果前两作的所有角色都回归并成为队伍的固定成员，那就很难再引入新角色，而且角色选择画面里将会密密麻麻地摆满头像，这样似乎也没有什么必要。所以BioWare用了一种折中的方式，让那些在前两作中已经与一些角色建立起良好关系的玩家能够满意，同时又有新角色的新鲜感。过去的角色将会以客串或者可操作角色的身分出场。Hudson说："各个角色将会区别对待，某些角色绝对是故事的核心，他们将会是队伍成员，整个故事都是以他们为中枢。还有一些是传统的战队成员，你可以选择也可以不选……有些角色可能只是参与一两个任务，不过他们也是特定任务的可操作角色。还有一些角色纯粹只是客串登场。"

目前可以确认的是Liara、Garrus（如果在前作中没死的话）、Ashley或Kaidan、James Sanders可以操作，还有确认会登场的包括Wrex、Mordin、Legion、Anderson、Udina等。





■BioWare希望战场更加多样化，不是那种巨大竞技场中加一些掩体的简单构造。



■银河系的很多种族都被Reaper进行了改造，他们的目标就是阻止Shepard。



恢弘气势

Reaper 不再是于遥远星际边缘活动的神秘威胁，与他们的战斗将贯穿本作全程。当然这并不表示本作的每个敌人都是巨大的战舰，Shepard 仍然要应对形形色色的敌人，不过 Reaper 才是最主要的威胁。

在目前公布的一个 DEMO 中，Shepard 在克罗刚人的战车纵队之中，Reaper 出现并不断摧毁周围的一切。一架被击落的图利安战机撞向纵队，摧毁了 Shepard 的战车。只能在地面上徒步作战的 Shepard 眼看就要陷入绝望的境地，突然 Thresher Maw 冲出地面，抓住了 Reaper。两个庞然大物搏斗之时，Shepard 就在下方奔跑。Thresher Maw 占据了先机，将 Reaper 环抱住并拖向沙丘之下。看起来这个威胁就要被消除，然后地底下突然迸发出光束，天崩地裂般的声音响起，Shepard 不得不夺命狂奔。

本作电影动作制作主管 Parrish Ley 说："这就是我们要在《质量效应 3》中表现的战斗规模。我们已经塑造了那些角色，描绘了那样的历史与冲突，如果不做到这样大的规模，那就太浪费了。"

决战

《质量效应》中玩家的抉择会产生多种多样的后果，使剧情产生重大的分歧，而且这种剧情发展影响的不止是一个游戏，而是后面的整个系列。这在游戏历史上都是属于相当罕见的重大创新。但是有那么多的剧情分支，如何才能保证不管玩家怎么选，都会有令人满意的游戏体验呢？

根据你在前作中的行为，本作的故事会有很大的不同，比如前作最后发生在 Collector 基地的战斗。前作中，游戏要根据玩家所做的抉择展开不同的剧情，所以到了剧情分支点的时候，需要读取之前所做抉择的数据，因而会延长读盘时间。而本作采用了一种全新的系统，可以更快读取情节状态与分支。你的抉择影响到的不止是过场动画。比如，Garrus 如果在前作中死去，就会永远消失，本作中也无法作为可操作角色出现。而如果他活了下来，不仅会是一个可操作角色，而且还有他的个人任务。那么前作中不幸牺牲了这名角色的玩家岂不是会有被欺骗的感觉？因为他们会比别人少玩了一些任务？Hudson 表示，在失去一些任务的同时可能会得到一些别人玩不到的任务，走自己的路，总会发现属于自己的精彩。

不管你在前作中走了怎样的路，也不管你将在本作中做怎样的抉择，令人兴奋而又遗憾的事实是：本作将是系列的终结。那场从 2007 年开始的冲突将会迎来高潮，你将会看到你的行动对整个银河系的影响。



档案：诺曼底号

在"《质量效应》系列"中，诺曼底号飞船是仅次于 Shepard 指挥官的标志性元素。在本作中，Shepard 仍然可以控制这艘飞船，但是它已经被盟军收回，并且正准备将其拆卸并重建。所以在本作中，你所控制的诺曼底号飞船将会以重建之后的新形态出现，增加了一些新部位，还有一些新房间可以探索。

你不仅要与 Reaper 战斗，还要和他们的奴隶战斗。在前作中曾出现一种叫做 Husk 的敌人。这种怪物是人类被植入 Reaper 的科技进行改造之后的产物。不幸的是，Reaper 可以对银河系的任何物种进行同类的改造。所以你会在本作中看到 Rachni、Harvester、Batarian 等物种的变异版，他们就是 Reaper 的地面部队。

除了与恐怖的 Reaper 军队战斗外，Shepard 还遭到前雇主的追杀——Cerberus 在本作中也是要阻止 Shepard 的一个势力。至于他们的意图目前并未公布，这应该会是本作的一个相当重要的秘密。



文 清国清城 美编 anubis

马克斯·佩恩3	Rockstar	动作射击
Max Payne 3	1人	美版
PS3 预定2011年第3季度发售		59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

十年前，那时动作射击游戏远远没有今天这么流行，诞生于那时的《马克斯·佩恩》开创了一个新流派，一个融合吴宇森式枪战片与《黑客帝国》的充满快感与电影演出效果的全新类型。

2002 年，Take–Two 获得了《马克斯·佩恩》的版权，两年后，当时的 Take–Two 首席执行官 Jeffrey Lapin 透露将制作系列第三作。然而玩家这一等就是 7 年。Remedy 转做《心灵杀手》、Rockstar 忙着开发《GTAIV》和《荒野大救赎》，而《马克斯·佩恩 3》一直没有动静。直到 2009 年才确认由 Rockstar 的温哥华工作室负责开发，当时 Rockstar 总裁 Sam Houser 表示：“这将会是我们从未见过的马克斯，比过去老了几岁，比过去更厌世而愤世嫉俗。”当时公布的佩恩新形象是一个光头大叔，与以往系列作相比几乎毫无共同点。但是在此之后，该作再次经历了漫长的潜伏，当他再次亮相时，又换上了全新形象。

崭新形象 再显英雄本色！

MAX PAYNE 3



■佩恩的光头形象有点像布鲁斯·威利斯，这副造型与他被迫离开纽约以及新工作的性质应该有点关系。

圣保罗黑帮天堂

与《荒野大救赎》一样，本作的主力开发团队虽然不是 Rockstar 的苏格兰总部，但是在开发过程中，Rockstar 总部与温哥华工作室之间密切合作，而且 Rockstar 的多伦多、伦敦与新英格兰团队都有深入参与。

本作美术总监 Rob Nelson 表示，本作是将一个游戏系列从零开始的全新演绎。游戏的故事背景与之前公布的一样，是发生在前作的 8 年之后。佩恩离开了纽约警局，他前往有 4100 万人口的巴西圣保罗，成为一个私人保镖。他的雇主是一个极度富有的房地产大亨 Rodrigo Branco 以及他的两个兄弟，一个是政客，还有一个是花花公子。本作并非将前作的时间直接拨到 8 年后，这 8 年间的事件也会以插叙的方式讲述。

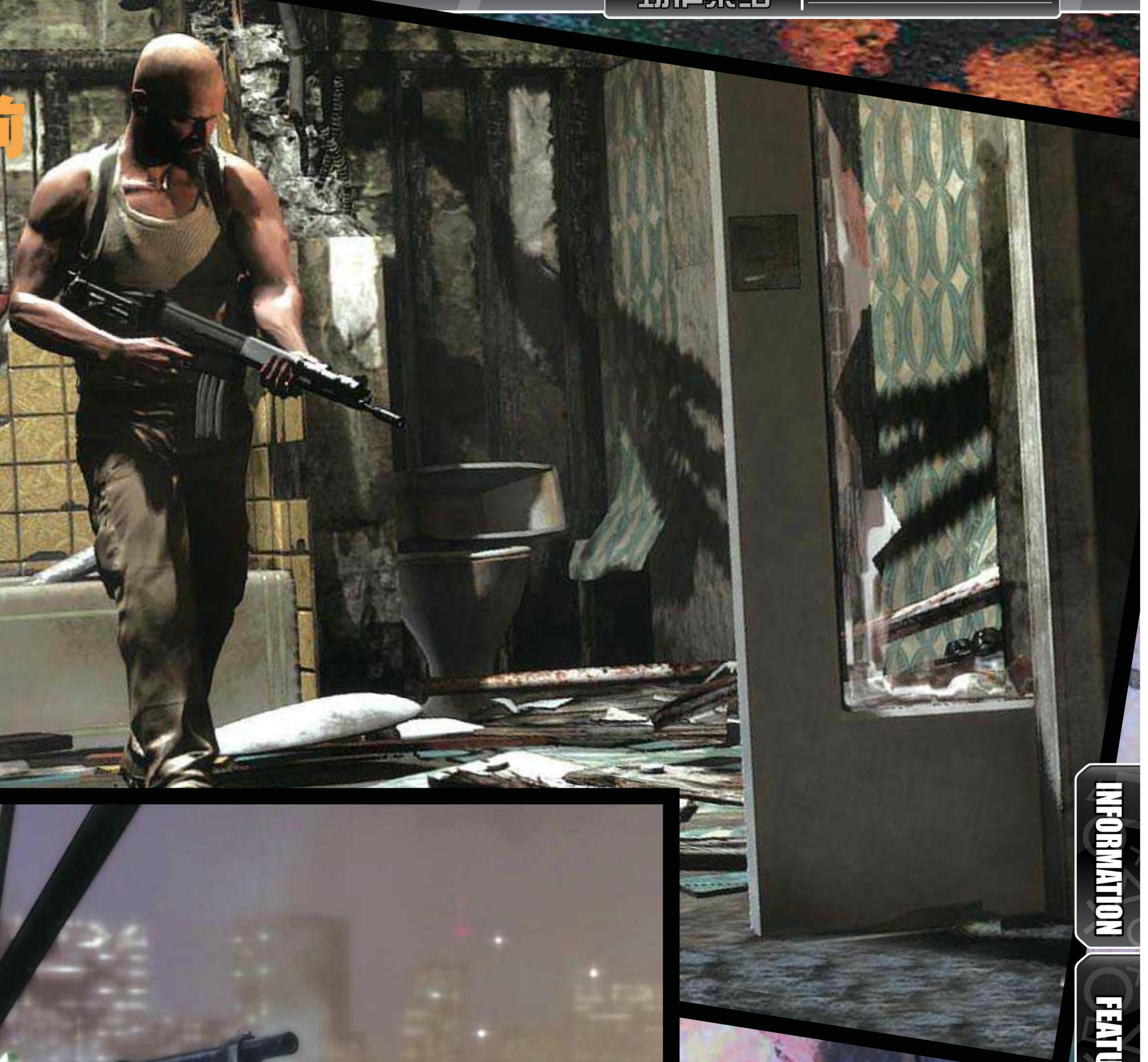




剧情闪回与闪前

目前公布的一个任务中，Rodrigo Branco的小娇妻被“昏暗突击队”(Commando Sombre)绑架，要勒索一大笔钱。Branco兄弟只想佩恩把钱带到指定地点，把女人安全带回来。但这时还留有满头黑发、体型也没那么臃肿的佩恩没有按照他们的吩咐办事。显然游戏将会讲述几年间马克斯·佩恩的变化是如何发生的，但是这些年的事件并非按照时间顺序来进行。Nelson说：“我们在故事里会不断玩时间游戏，一会儿闪回一会儿闪前。我们使用了非常大胆的故事结构，与我们过去的任何游戏都很不一样。”

绑架的赎金交换地点是在一座巨大的足球场。佩恩和他的搭档Passos在他们的直升机前等待，而直升机就停在足球场的场地正中间。这样的场景设计非常有动作电影的感觉，不过与以往的吴宇森风格相比，这次更像迈克尔·曼的风格，这也反映了本作风格的转换。



▲本作的场景是完全可破坏的，开发团队在圣保罗到处拍照，确保场景的真实性。



■开枪时弹壳弹飞的过程描绘得更加细致逼真。



互动电影新形态

当绑架团伙靠近时，双方爆发了枪战，场景中还有另外一帮全副武装的人马出现。佩恩的手臂中枪，被Passos拖到了场馆内部。这时玩家要操纵佩恩，在场馆里跌跌撞撞地前进，寻找医疗室。屏幕右下方有代表佩恩健康状况的图标，与前作一样，在受伤严重的时候应该寻找药片补充。

在这段剧情的过程中，还会穿插一些过场动画，就像过去的《马克斯·佩恩》一样。不过这次并非采用漫画框的方式，而是使用了本作的游戏引擎直接进行渲染处理，将动作场面以类似于美剧《24》的方式表现。Nelson说：“我们花了很多时间对前两作使用的漫画式剧情风格进行改良。我们目前仍在改进中，不过已经确定会采用一种动态漫画书的风格，因为这仍然是原系列的标志之一，同时又会加入本作的独特风格。同时我们也会将叙事融入到游戏系统之中。”在这段剧情中，Passos搀着佩恩在场景中前进，侦查前方的情况，射击途中的敌人，以及与场景互动的方式既有过场动画的感觉，又是玩家实际操作。开发团队的目标是实际游戏与过场动画完美衔接，让玩家不用放下手柄。





■本作仍然保留了前两作那种老式动作片的场景感觉。



■Rockstar录制了数百小时的动作捕捉录像，将其与Euphoria引擎结合，做出了精确而逼真的角色动作。

子弹时间

在足球场看台上战斗时，可以看到圣保罗的高楼群和天际线。敌人在座椅上跳跃奔走，而佩恩此时装备了大火力的来复枪，在战斗的同时要保护Passos。在足球场电视塔底部的直播间里有个狙击手，佩恩要前往那里。本作不是那种一路前进射杀的动作射击游戏，与敌人的每次遭遇战都是精心设计的桥段，就像一部优秀的动作电影会将每个动作场面都设计得独特而充满观赏价值，而且与场景和剧情的互动性很高。这就是本作经历漫长开发周期的原因。Nelson说："我们在系统的调整上花了很多的时间，每个方面都要做到完美。"这些战斗桥段都是像拍摄特技片一样以动作捕捉的方式完成的，注重战斗演出效果和真实性。战斗节奏很快而充满力量感，系列标志性的子弹时间自然不会被抛弃。在子弹时间的状态下，你会看到子弹的轨迹，同时以一气呵成的动作跳跃躲避，俯冲躲避落地时，还可以根据周围环境特征做出相应的动作。

Rockstar御用引擎的威力

本作还采用了全新的掩体系统，按L1键贴身到掩体后，R1键从掩体后冒出朝敌人射击。如果放▪ L1键，可以进行盲射，用右摇杆瞄准。

动作方面，本作使用了Rockstar御用的NaturalMotion Euphoria引擎，其动作的流畅真实性已经在《GTAIV》和《荒野大救赎》中得到检证。Nelson说："我们做的每一款游戏都尝试将NaturalMotion推进到新的方向。我认为《荒野大救赎》是《GTAIV》的进化，而《马克斯·佩恩3》又再度进化。"本作在敌人的动作反应方面有明显进化，敌人对你射出的每一颗子弹都有不同的反应，他们甚至会把头一偏，躲▪子弹。此外敌人的动作也更有重量感，子弹的冲击力也表现得更透彻。

与《荒野大救赎》一样，本作采用了轮状的武器选择系统，同时可以携带三种武器。佩恩也可以双手分别持有不同的单手武器，比如一把手枪和一把乌兹枪。



■双手使用不同武器似乎在本作的系统中是非常重要的存在。

神秘势力

在演示 DEMO 的最后，发现另外一帮人马是准军事组织 BOPE 的成员，他们是由巴西的精英警察们组成，应对城市里的黑帮火拼事件。Passos 看到他们抓走了一个昏暗突击队的成员并进行审讯，然后得知 Rodrigo 的妻子就在码头附近。最后，那群神秘的 BOPE 特种部队本来可以用 RPG 炸掉佩恩的直升机，但其中一人还是让佩恩安全离开了。

Rockstar 表示，前两作的几条未得到解答的故事线索将会延续到本作中，那些腐败的警局高层、政客与杀手也会在本作出现。佩恩是被迫离开纽约，游戏过程中会交代理由。



■敌人的动作并不是那么容易预测，不管是佩恩还是其他 NPC，角色们的动作都十分真实而且多样。



欢迎来到圣保罗

为什么选择圣保罗为舞台？Nelson 表示，他们研究过很多地方，最后选中了圣保罗，是因为那里的贫富差距非常大，因而城市里的场景变化也很大，很适合作为游戏舞台，而且圣保罗的城市规模巨大。

Rockstar 表示，他们对圣保罗所作的研究工作与当年 Remedy 对纽约的研究一样深入，获得了大量的第一手资料（当年的《马克斯·佩恩》第一作是最早使用数码照片作为贴图的 PC 游戏之一）。开发团队的很多成员前往巴西，进行了数周的拍照与录像拍摄，并且融入到当地社会中。谈到对圣保罗最吃惊的地方，Nelson 表示环境多样性是最让外地人感到惊异的，在每个街道拐角都会有新的发现。

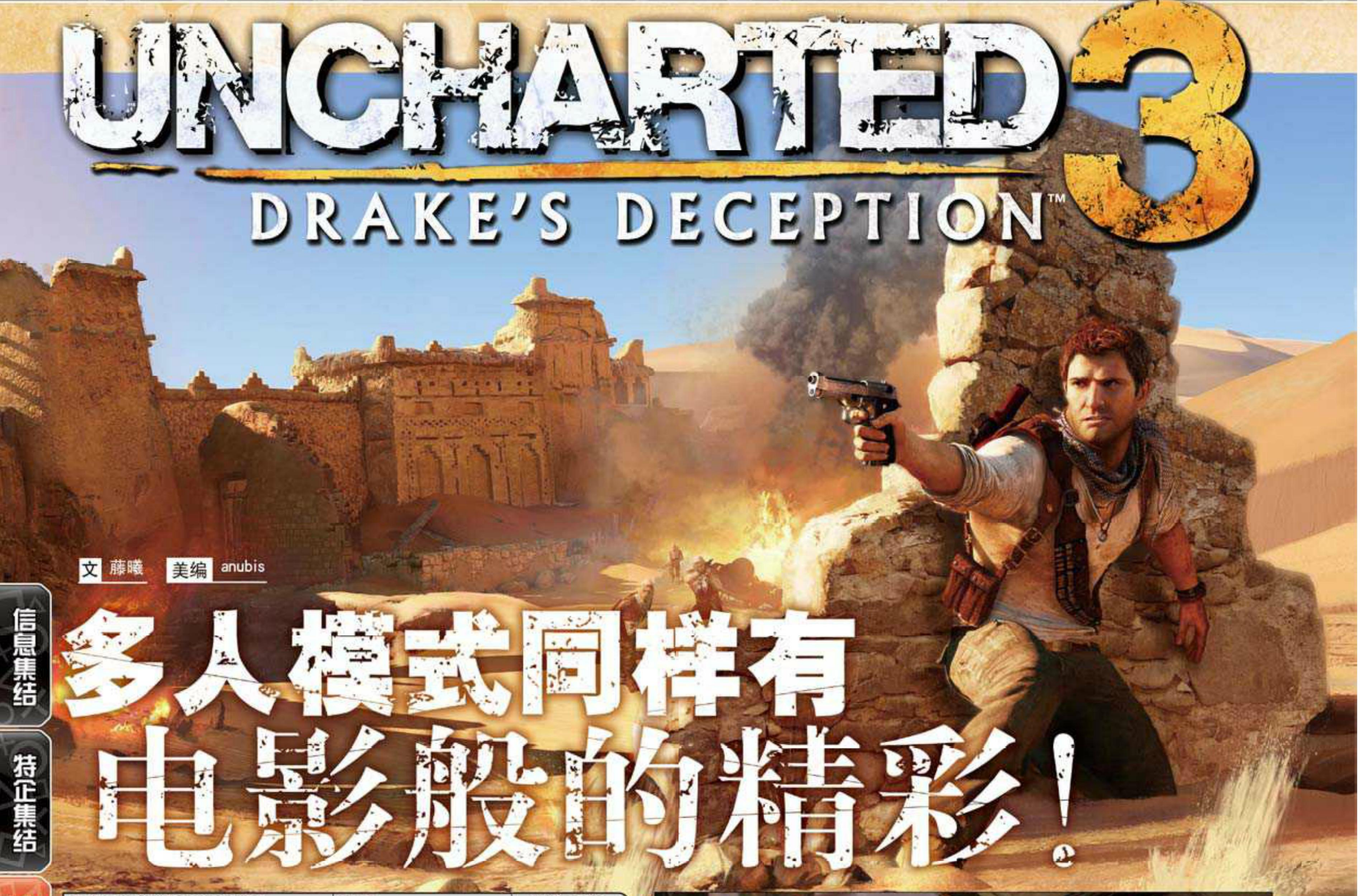
由于场景的变化很大，将当地的文化与建筑风格进行原汁原味地重现变得非常困难。Nelson 说：“很多素材都不能重复使用，每个关卡都要完全不同。巴西是一个非常适合游戏的迷人之地。”

James McCaffrey 归来

Rockstar 已经确认，前两作中佩恩的配音 James McCaffrey 将再次加盟。与《荒野大镖客》、《暴雨》等游戏一样，配音与动作捕捉的工作是同步进行的，很多动作场面都是通过动作捕捉完成，而且演员们是在一起进行动作捕捉的。以往大多数游戏的动作捕捉都是每个演员单独进行，然后再组合到一起。本作的动作捕捉更像拍电影。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



文 藤曦 美编 anubis

多人模式同样有电影般的精彩！

未知海域3 德雷克的诡计	SCE	动作冒险
PS3 Uncharted: Drake's Deception		美版
预定2011年11月1日发售	1人	售价未定
对应3D电视		对应玩家年龄：未定

今年最值得期待的PS3独占大作非《未知海域3》莫属，顽皮狗将再次挑战PS3性能极限，为玩家带来又一场神奇而美丽的探宝之旅。前作的进化之处不止是画面，其多人游戏模式也获得肯定。据顽皮狗介绍，有270万玩家玩了《未知海域2》的多人模式。所以《未知海域3》的多人模式也备受关注，在E3展之前，顽皮狗公布了本作多人模式的详情。


■多人模式也会有这种充满电影感的动作场面。

Power Play 多人模式的电影体验！



本作多人模式有两大设计原则，其一是将单人模式中电影般的游戏体验带到多人模式，其二是给玩家更大的自由。所以本作的多人模式不止是组队死亡竞赛，而是会更多地围绕多人进行的任务。顽皮狗希望多人模式不止是枪战，而是将那种猴子般攀爬跳跃加上预设的、电影般的事件融入到多人模式。《未知海域3》将告诉玩家：射击并不是当今家用机网战游戏的全部！

目前可以确定的新增多人模式有两种：自由作战模式与三队死亡竞赛模式，前者是所有玩家都是敌人的混战模式，后者是两人一组展开行动，以完成特定任务目标为目的。前作的死亡竞赛模式依然保留，并且进行了改良，加入了"Power Play"系统，这是一种战地事件系统，让战斗的进展过程更具弹性，完全处于劣势的一方也有一发逆转的可能，避免了实力相差过于悬殊时玩起来索然无味的情况。这也不是说玩家的技能失去了用武之地，只不过就算是高手也要更加小心谨慎，因为偶尔一两次的意外情况就可能使其优势尽失。在每一局比赛的最后，如果各方分数接近，就会有一分钟的延时赛。暴毙模式也在常规赛之外增加了加时赛，每个组员只有一次重生机会，战到最后一刻者获胜。本作也增加了"后期加入"模式，玩家可以在比赛中途加入，顽皮狗希望借此确保每一场多人战斗更加充实。



■你可以在场景中贴上各种图案，比如图中集装箱上面的顽皮狗的狗爪标志。

定制系统升级

本作有丰富的角色与武器定制功能，还加入了多层贴纸系统，可以把你的LOGO贴在你所操作的角色身上，或者贴在场景中。你可以购买各种武器零部件，在改变武器的外观与性能（开枪速度、精确性等）的同时，也会对比赛过程造成影响。

杀死敌人会有掉落宝物的几率，取走宝物会得到奖励。掉落的宝物在地上会闪闪发光，但是也有一定的几率会突然消失，不过你也别急着冲过去捡，因为这样一来你可能就暴露在敌人的枪口下。比赛过程中能收集的宝物种类很多，完成短期与长期目标都能获得宝物，比如在15分钟之内连杀30人。完成任何目标都会获得金钱，用金钱可为你的德雷克添置实用道具。

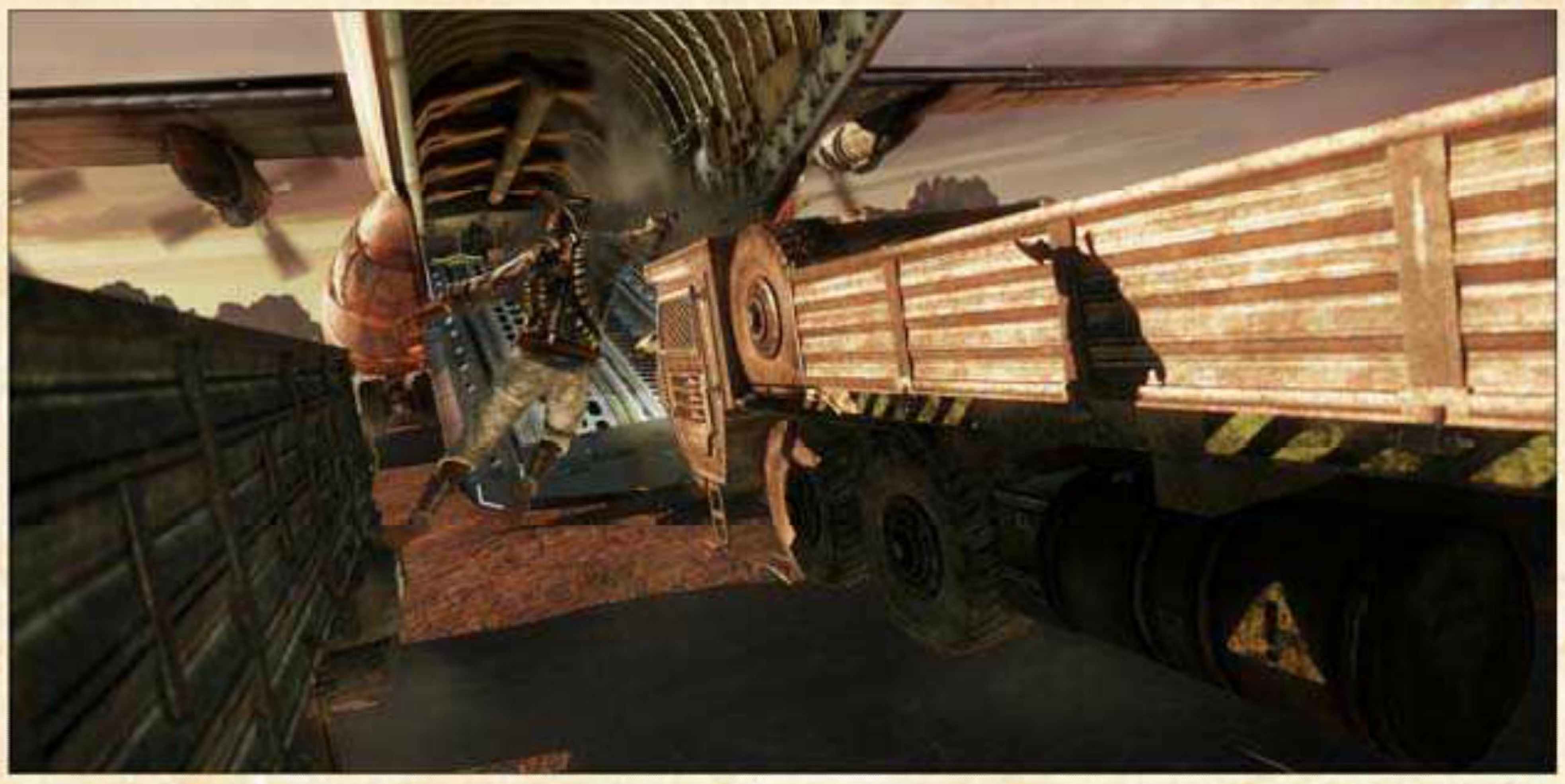


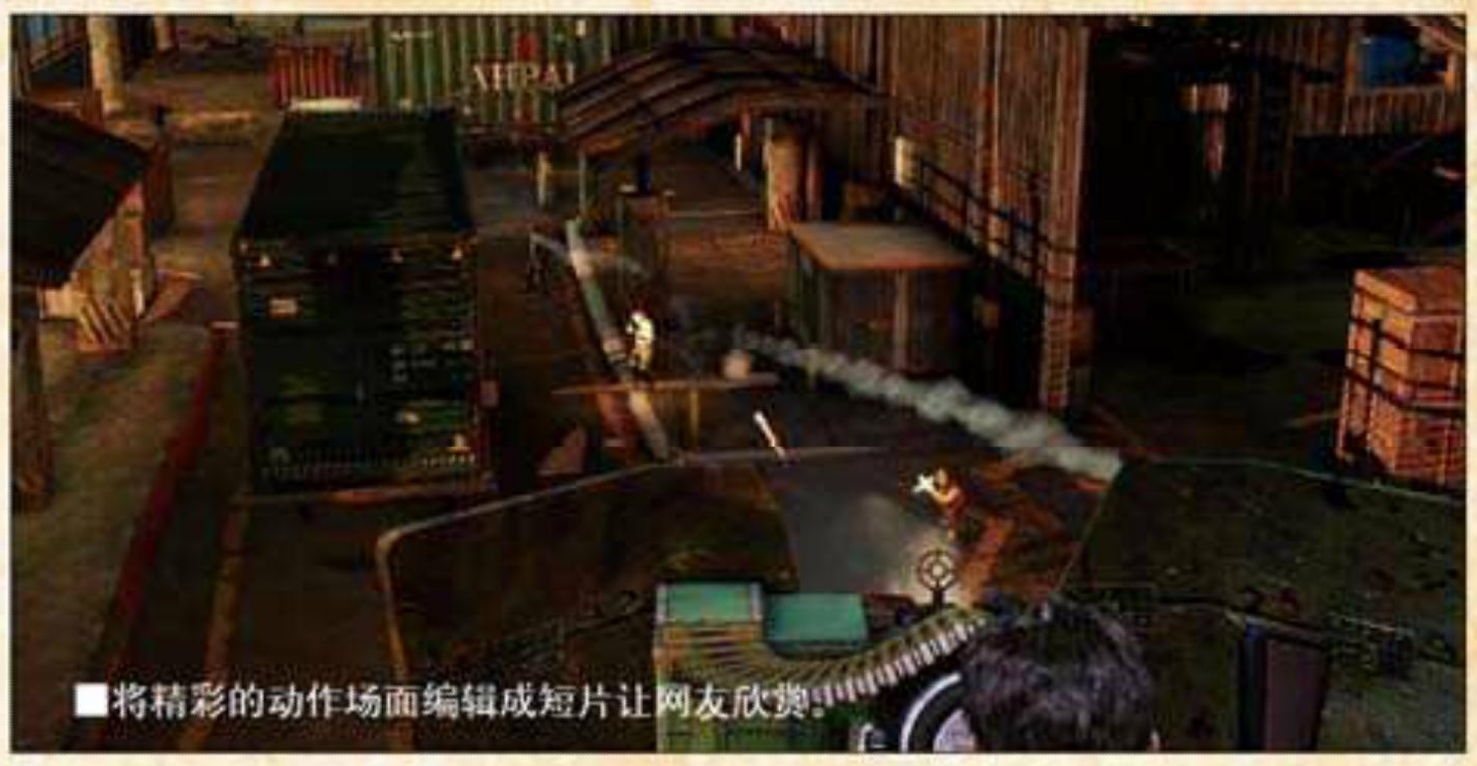
联手社交网站

《未知海域3》的多人模式非常重视与好友的合作，顽皮狗将很大一部分开发时间花在多人模式的设计制作。本作也支持分屏多人模式，同一部PS3可以同时登录两个PSN账号，记录杀人数、死亡数和升级进度等信息。前作对应Twitter，而本作则对应Facebook，如果好友没有登陆PSN，玩家可以通过Facebook邀请他们加入自己的比赛。

本作的电影院模式增添了新功能，比如回放功能，以及将死亡和杀敌时刻进行事件标注的功能。通过这些功能编辑短片或截图，上传到YouTube或Facebook，而Uncharted TV系统可以在比赛大厅里播放来自玩家社区里的视频短片，让你在等待下一场比赛的期间有的打发时间。







■将精彩的动作场面编辑成短片让网友欣赏。

多人模式关卡体验

目前提供内部试玩的多人模式有两关：城堡与机场跑道。城堡是破败的户外石壁场景，长满了杂草和藤蔓，有许多裂缝和隐蔽处可以躲藏。机场跑道关卡最能表现本作多人模式的进化，每局限时20分钟，刚开始先是黄沙漫漫的远景，然后一条黑色的机场跑道出现在面前，一架货机正在上面加速准备起飞。正义的一方（各种版本的德雷克与苏利文）就在货机上，要抵抗民兵的凶猛攻击，飞机尾部的舱门缓缓降下，敌人正试图劫机。最初，由于我方位居高处，而且有掩体，所以占据优势。但是紧接着侧门被打开，敌人可以从侧面绕到我方侧后翼，局面变得十分危险。

飞机腾空后，所有人都跳出舱门，跳到了货车上，接着是在机场跑道上的车顶大战。集装箱是很好的掩体，你可以从楼梯爬到高处的平台，居高临下地与敌人战斗。在一个平台上有一架机关枪，可以用来消灭敌人的主力群体。躲在高处的掩体后盲射的效果也不错。由于是双人合作，玩家之间的沟通交流非常重要。如果在枪林弹雨中不幸战死，可以按△键立刻重生在伙伴身边的位置。

比赛过程中会随机插入Power Play模式，也就是随机出现一些事件，使枪战过程显得更丰富多样。比如“瞩目者”（Marked Man）就是一个VIP保护模式，保护成功即获得额外奖励。但是在Power Play的状态下不能重生，如果在此过程中战死就只能干等着比赛结束了。近距离肉搏与前作一样仍然是游戏的软肋，希望在开发后期能有所改进。

多人模式的画面很令人满意，游戏节奏也把握得很好。将单人模式中那些电影般的精彩桥段带到多人模式中是最令人期待的。购买《无名英雄2》的玩家有机会在6月末率先参与本作的多人模式内测，其他玩家可以从7月5日开始参与内测。

文 九兵卫 美编 NINA

无尽传说	NBGI	角色扮演
PS3 TALES OF XILLIA		日版
预定2011年夏	1人	售价未定
无对应周边		

崭新的传说从这里开始——



TALES OF XILLIA

テイルズ オブ エクシリア

《无尽传说》是系列登陆PS3平台的首款原创作品，不仅画面与系统大幅进化，强调连携的战斗也同样前所未有。目前游戏的主要登场角色以及系统情报已经基本公布，有情报透露本作甚至会抢先在今年夏季发售。看来所有的“传说迷”们很快就能体验到这款具有划时代意义的正统新作了，让我们一起回顾游戏的全部信息吧！



裘德·马蒂斯

励志成为医生而离开故乡、目前在王都伊尔仿的医院学习进修的少年——裘德。表面看似冷静沉稳的他，领悟力却很强，不过因为喜欢多管闲事，所以总被卷入一些不必要的麻烦中。某一天，由于精灵术失控事件，大量伤员被进裘德所在的医院中，这让他心生疑惑。在前往军事研究所寻找曾教过自己的教授解决疑惑的路上，裘德与名为米拉的女性相遇，故事也就从这里拉开了帷幕。

年龄	15
身高	163cm
声优	代永翼
人设	藤岛康介





米拉·马库斯维尔

驾驭地、水、火、风四大精灵，自称精灵马库斯维尔的神秘女性。米拉原本生活在与世无争的世界，感知到王都伊尔仿周边精灵大量消失的异常状况后，为了调查真相而前往军事研究所。拥有很强责任感的她非常厌恶轻浮、随意的人，给人感觉非常严厉。尽管米拉十分精通精灵相关的知识，但却极为缺乏一般的生活常识，时而也对人类的文化和风俗显得很感兴趣。

年龄	不详
身高	163cm
声优	泽城美雪
人设	猪股睦实



冒险的开始



裘德的故乡是一座远离王都的乡村小镇，名叫“鲁·伦德”。裘德的父母都是医生，经营着当地惟一的一家疗养院。在王都与米拉相遇后，裘德回到自己的故乡并在这里遇到了青梅竹马的蕾娅，这也是自从裘德前往王都伊尔仿的医院进修后，两人时隔多年再次相会。此时由于疗养院治疗某种疾病的需要，裘德在蕾娅的帮助下前往封锁的矿山中采取矿石。

以“精灵”构筑的世界观

丽泽·马库西亚

人类与魔物、无形的精灵共同存在的包容世界——丽泽·马库西亚（リーゼ·マクシア）。精灵存在于这个世界的每一个角落，支撑着人类文明的发展与进步。虽然人们可以感知到，但精灵却从未以实体的姿态出现，没人有见过它们的真实面貌。

精灵术

人类可以通过被称为灵力野（Gate）的脑内器官，释放出构成世界的能量根源——Mana，而精灵便可以通过 Mana 为触媒，发动各种各样的“精灵术”。虽然可以发动的精灵术因人而异，但在日常生活中，每个人几乎无时无刻不在使用着精灵术，从照明到取暖、从建造到运输，精灵术的用途极为广泛。

精灵马库斯维尔

统领世界上无数精灵的元素精灵——马库斯维尔，它从远古起就支撑着丽泽·马库西亚的发展，守护着这个人类与精灵共同生息的世界。就是如此永恒而不可动摇的存在，却由于某些外在因素而渐渐发生起了微妙的变化。



蕾娅·罗兰德



■和外表给人的印象不同，蕾娅在冒险中是一位相当可靠的伙伴。

蕾娅是裘德青梅竹马的玩伴，开朗乐观、不知天高地厚的性格让她给人感觉就像是个假小子。蕾娅在家族经营的宿舍做看板娘的同时，也是裘德所在的疗养院中的一名见习看护士。擅长棍术的她也擅长各种格斗技与运动，最喜欢的事情是和实力不分伯仲的对手决一胜负，不求输赢的结果，只在乎努力的过程。

年龄	15 岁
身高	158cm
武器	棍
战斗类型	棍术使
声优	早见沙织


■埃尔文对于自己的故事从来不主动提及。



埃尔文自称“自由佣兵”，习惯周游各地的他身手相当不错。虽然看上去为人坦率直白甚至有点不着边际，但埃尔文暗地里对有些事情却算计得滴水不漏。他擅长观察别人的内心，再小的算盘也总是逃不过他的眼睛。和主角裘德同行的理由据说只是为了赚钱而已，至少他自己是这么解释的。

埃尔文

年龄	26 岁
身高	182cm
武器	双刃大剑、枪
战斗类型	枪剑士
声优	杉田智和

魅力无穷的连携战斗系统

本作采用的协作式战斗系统被命名为“DR-LMBS”，即双重突袭・线性动作战斗系统。系统传统的“技”与“术”两大要素在本作中分别化身为“武身技”与“精灵术”，不仅全新引入的连携攻击让游戏的玩法变化极大，战斗中还会突出角色特性的变化，操作不同的人物可以发挥各自的特性展开攻击，使得游戏的动作性更强。下面就会为大家具体介绍六名主角的固有支援技与角色特性。

连携状态下的固有支援技

在战斗中，玩家操作的角色与另一名角色进行连携（Link），不受玩家控制的这名角色被称为搭档。充当搭档的角色会在连携中使用不同的固有支援技，而玩家也可以随时通过快捷键切换搭档，这在战斗中是非常有用的一项技巧。


裘德的支援技——回复

▶玩家被敌人击倒在地时，裘德会帮助我们回复HP甚至使用复活的术技。


米拉的支援技——束缚

▶玩家与米拉共同对敌人进行夹击的时候，米拉会使用技能将敌人束缚。


埃尔文的支援技——破防

◀遇到防御频率比较高的敌人，埃尔文会对目标进行破防攻击。


蕾娅的支援技——偷盗

◀将敌人放倒在地，作为搭档的蕾娅会自动盗取敌人身上的道具。


艾莉泽的支援技——HP&TP 吸收

◀战斗中将敌人浮空后，Tipo 有一定概率会从目标身上吸取 HP 与 TP 并返还给玩家操作的角色。


罗恩的支援技——魔法防御

▶玩家受到敌人的精灵术攻击时，罗恩会自动发动魔法防御以保护玩家操作的角色与自己。



罗恩・J・伊尔贝尔特

罗恩来自大国拉修加尔，是侍奉高等贵族“夏尔家族”家主的管家，拥有丰富的人生与社会阅历。他对精灵术比较擅长，在战斗中是非常可靠的同伴。不过即便如此，平时一向温和冷静的罗恩为了调节气氛，有时也会开一些无伤大雅的玩笑，平易近人的性格难能可贵。

年龄	62 岁
身高	175cm
武器	军刀
战斗类型	精灵术士
声优	麦人


■罗恩在队伍中更像是一名睿智的老参谋。

裘德的特性——集中回避

裘德的集中力与敏捷很高，他可以在敌人攻击时后撤步躲闪，接着瞬间绕至对方身后。成功绕至敌人背后时，敌人在一定时间内会处于防御不能的状态，此时可以自由使用连段对敌人展开有效攻击。随着等级与能力的提高，敌人的防御不能时间会变长，裘德在每场战斗中可以发动绕后攻击的次数也会增多。


▲先以后撤步躲过敌人的攻击。


▲抓住破绽一口气将敌人消灭！

米拉的特性——魔技

米拉的特别之处在于她可以分别使用各属性不同的精灵术。在战斗中短按“术”对应的按键可以发动被称为“魔技”的特殊魔法技能，且无需咏唱时间；而若是长按同样的按键，米拉则会在咏唱结束后发动对应的精灵术。玩家不同的按键方式，在战斗中也会令发动的攻击产生相应变化。例如火属性的精灵术“火球”是一种咏唱后向着敌人发射火焰弹的魔法，而短按时则会变成近距离爆破的魔法。


■短按时的近距离爆破攻击。


▲长按时咏唱精灵术朝向目标发射火球。

埃尔文的特性——蓄力

埃尔文的左右手分别持有枪与大剑两把武器，他的角色特性就是当玩家长按按键不松开时，可以将这两把武器合二为一并进入“蓄力状态”。该状态下发动的技能与普通状态有所不同，威力更大且附带更多有利效果。例如可以将敌人吹飞的“魔神剑”，蓄力后就可以变为由上至下斩击的“刚魔神剑”。



蕾娅的特性——活伸棍术

和裘德的特性有些类似，蕾娅在战斗中若用后撤步成功回避敌人的攻击，其手持的棍子就会发光并在一定时间内变长，这就是“活伸棍术”。该状态下棍子的攻击距离变长，可以对面前的敌人进行范围攻击，非常适合突破敌人的包围，在扫除杂兵时的效率也很高。能力与等级越高，蕾娅的活伸棍术持续时间与威力也会增长。



罗恩的特性——术后调律


▲术后调律可以被看作是精灵术的追加攻击效果。

罗恩在发动精灵术之后，可以进行多种多样的追加操作——这就是“术后调律”。例如在水属性精灵术发动后，罗恩可以通过左摇杆控制水流的方向，从而决定敌人被吹飞的方向；而在土属性精灵术发动之后，进行术后调律能将敌人高高抛起，为同伴的下一步连携创造条件。

艾莉泽的特性——布偶切换

与艾莉泽形影不离的布偶 Tipo 通常被她背在身后，借助该玩偶的力量，艾莉泽精灵术的力量会得到大幅强化。Tipo 机能切换为 OFF，它会浮游在艾莉泽的周围并对近距离的敌人进行冲撞或者撕咬的物理攻击，在某些特定时机，Tipo 还会为艾莉泽抵挡敌人的攻击。


■ Tipo 让艾莉泽的战斗方式更为灵活多变。

艾莉泽・卢塔斯



艾莉泽与裘德在一座山间的小村落相遇。年纪轻轻且沉默寡言的艾莉泽总是抱着一只喋喋不休的布偶，这个名叫 Tipo 的奇怪“生物”仿佛就是她的代理人。即使在战斗中，艾莉泽也同样需要使用 Tipo 来发动精灵术。艾莉泽对于“朋友”非常憧憬，能和裘德等人成为伙伴并一起踏上冒险令她非常开心。

年龄	12 岁
身高	145cm
武器	Tipo
战斗类型	精灵术士
声优	堀中优希


■艾莉泽不善言辞并且非常畏惧陌生人。

华丽绝伦的连携攻击——共鸣术技

战斗系统中的连携攻击可谓《无尽传说》最大的亮点之一，除了普通攻击的连携，华丽绝伦的合力技也非常引人注目，它们在游戏中被命名为——共鸣术技（リンクアーツ）。


■裘德“魔神拳”＋米拉“风之戟”＝共鸣技“绝风刃”

裘德与米拉的共鸣术技 绝风刃


■米拉“火球”＋埃尔文“虎牙破斩”＝共鸣术技“红莲剑”

米拉与埃尔文的共鸣术技 红莲剑

还记得那款将游戏业界拟人化作为世界观的美少女RPG游戏么？第二作的《海王星 MK2》即将于今年8月在PS3上再度登场。本系列将“熟悉业界的玩家”、“美少女游戏爱好者”、“RPG游戏玩家”三种人群定为目标市场。如果你正巧属于三个集合的交集，那么本作一定能让你爽到爆哇。

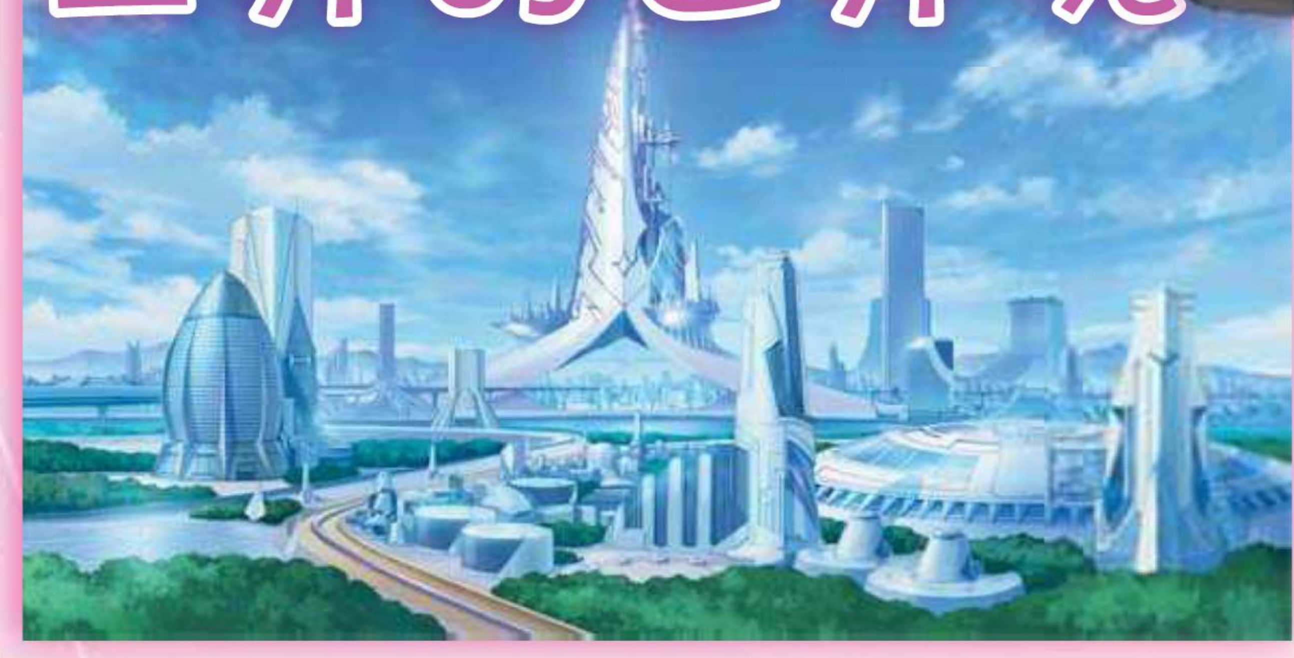


文 奈落
美编 NINA

超次元游戏 海王星 mk2	COMPILE HEART /COMPILE HEART		角色扮演
PS3	超次元ゲイム ネプテューヌmk2		日版
	预定2011年8月	1人	6980日元
	无对应周边		

世界观

模拟真实游戏业界的世界观



本作的世界观与前作相同，都是架空的名为“游戏业界”的大舞台。整个世界由三个区域组成，前作的主人公为首的女神们守护着各个区域。这个被称为“游戏业界”的地方在前作中一度遭到了灭顶之灾。好在前作的主人公遵循史书的指引与众多美少女一起完美地化解了危机。







“游戏业界”再次风起云涌！女神的妹妹闪光参上！

好景不长，名为マジェコンヌ的犯罪组织凶猛入侵。他们的各种作恶活动导致了人们对于女神的信仰渐渐淡薄，最终导致女神被囚禁。没有了女神的游戏业界彻底变为了无法地带，各种违法事件层出不穷，毁灭的危机一触即发。在这个危难关头，女神ネプテューヌ的妹妹、候补女神ネプギア挺身而出。和姐姐一样，她也拥有“拟人化能力”，每次解放这种能力的时候会不会发挥超高的战斗力呢？





信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

解救被囚禁的女神啊！

拥有战斗能力的美少女奈普基娅和其他女神候补生一起，将在本作中结识各路”人格化的”的游戏企业。并与他们一起拯救游戏业界。游戏是传统的角色扮演，但是其中模拟游戏业界的各种设定一定会让熟悉业界的玩家会心一笑。本作的美少女角色看点十足，而且厂商还请来各路人气声优参战，瞬间秒杀 FANS 的抵抗力。



角色 二次元美少女代表的是爱！是爱！



“和我一起战斗么？为了拯救游戏业界，一定要把姐姐救出来！”

奈普基娅
NEPGEAR

拟人化：パ - プルシスタ -

CV：崛江由衣









“我怎么样啊？超强吧？而且还会继续变强，不快点赶上我可不行哦！”

尤妮
UNI

拟人化：ブラックシスタ -

CV：喜多村英梨



“我们就是性格正相反的双子，拉姆和罗姆！”

拉姆 & 罗姆
RAM&ROM

拟人化：ホワイトシスタ -

CV：小仓唯、石原夏织

战斗系统的大进化

前作的战斗系统是每个角色消耗行动力，进而分配攻击技能的组合，属于指令式的回合制。本作的基础战斗系统并没有发生改变，进而增加了“连结攻击”这种双人联合式的攻击方式，让战斗的乐趣和自由度大大提升。





另外，住在游戏业界的人们会采用即时制的对话系统，玩家触发的不同关键词和对话内容，会对今后的任务乃至故事产生影响。



▶各种“杀必死”擦边球是这类游戏少不了的福利。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	Gust	角色扮演
メルルのアトリエ アーランドの錬金術士3		日版
预定2011年6月23日	1人	7140日元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

Atelier Meruru アーランドの錬金術士3 メルルのアトリエ



再度踏上奇妙的炼金之旅吧！

文 八重樱 美编 anubis

备受玩家们好评的“《艾兰德的炼金术士》系列”即将迎来最终篇章！第三作《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》即将于今年夏季发售。本作的舞台由繁华的艾兰德共和国搬迁到了不甚发达的边陲小国阿尔兹，而主人公竟然就是阿尔兹王国的公主梅露露琳丝·蕾蒂·阿尔兹！为了振兴自己的祖国，梅露露将拜特特莉为师学习炼金术。作为系列的最终作，前作中登场过的众多人气角色也将继续会在本作中露脸，而且在各个方面都有了一定程度的成长！是不是令人相当期待呢？这个夏天，与公主炼金术士一起踏上奇妙的冒险之旅吧！

为了国家的未来而学习炼金术的少女



梅露露

全名：梅露露琳丝·蕾蒂·阿尔兹
CV：明坂聪美
年龄：15岁
身高：155cm
血型：O

充满活力、性格开朗的阿尔兹王国公主，是个比起思考更喜欢马上行动的急性子。为学习炼金术而拜特特莉为师，希望通过炼金术将祖国建设成一个不输于艾兰德的繁华国度。



艾兰德手艺最高超的炼金术士





特特莉

全名：特特莉亚·贝尔莫尔特
CV：名冢佳织
年龄：19岁
身高：150cm
血型：A

《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》的主人公，在前作中为寻找母亲踏上旅程，逐步成长为了超一流的炼金术士。本作中，她将继续保持无恶意的严肃吐槽性情，不过她最近也逐渐意识到了这一点……





跨越了身分地位的友情





◀无论何时都在注视着梅露露、愿意为她奉献自己的一切的盖娜，堪称是完美无缺的女仆代表。



青梅竹马的女仆少女

盖娜

全名：盖娜・丝薇娅
CV：佐藤香织
年龄：14岁
身高：152cm
血型：A



和梅露露一同长大的少女，现作为梅露露的专属女仆侍奉于好友身旁。总是无法放任梅露露不管，无时无刻不想紧跟在她的身旁。性格如同小鸟一般惹人怜爱，堪称是女仆的完美代表。

▶一旦梅露露离开自己视线就会变得手忙脚乱的盖娜，虽然没有明说，但其实盖娜很喜欢梅露露活泼的性格哦！

因为从小就一起长大，所以盖娜与梅露露之间是不存在明细的身分地位差异的，她在称呼梅露露时也不是叫她公主，而是直呼其名，两人的关系与其说是主仆，不如说更像是姐妹。说出“我只要能和梅露露在一起就很幸福了”这句话的盖娜脸上浮现着安稳的笑容。

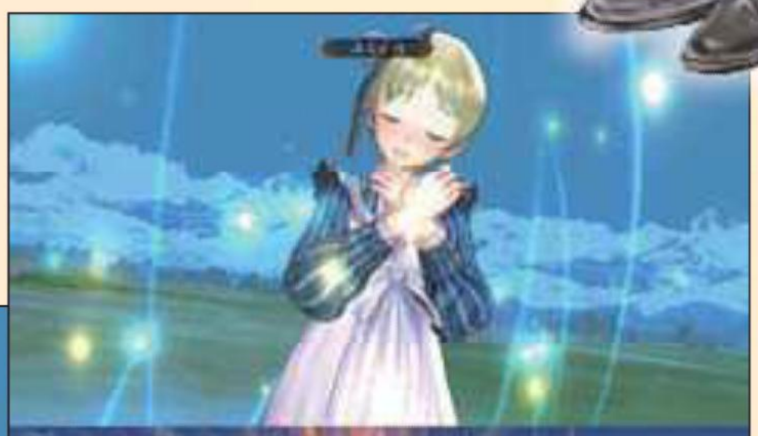


支援就交给我吧！

为了最喜欢的梅露露，在战场上也要加油！

在游戏中，盖娜也将作为小队的一员参与到战斗中来。她在队伍中主要负责支援工作，可以通过吟唱歌曲来令同伴的能力强化。此外，还会掏出巨大的玩具槌给予敌人必杀技！









◀全面提升小队中成员的等级和攻击力，盖娜的歌声称得上是战斗中的天籁之音。

通过歌声与祈祷令同伴的能力全部提升！

故事

边陲小国的进化物语

本作的舞台是位于艾兰德共和国西边的边陲小国阿尔兹王国。由于远离其他国家，阿尔兹的经济一直处于不太发达的境地，人民的生活也称不上是多么富足。担忧阿尔兹未来的艾兰德共和国现任首相吉欧向阿尔兹国王兼老友迪吉艾建议，让阿尔兹王国也加入到共和国行列中来，但前提是阿尔兹必须先要加强自身国力才可以。为帮助阿尔兹早日达成目标，艾兰德Ian共和国派遣出了数位实力超群的人才，其中就包括已经成长为超一流炼金术士的特特莉。当特特莉抵达阿尔兹并与公主梅露露相遇后，新的物语便拉开了序幕……



◀与艾兰德共和国相比，阿尔兹王国散发着一股淳朴天然的气息，但也不能否认，资源和技术的不足是阿尔兹目前最急需解决的问题。







▲炼金术，是一种从制造医药品、生活用品到打造治退怪物用的武器矿石等运用非常广泛的神秘力量。艾兰德共和国因为有着罗罗娜、特特莉等一批出色炼金术士的活跃而令炼金术成为国家的代表技术，现在，这份技术将由特特莉带到阿尔兹王国来。对炼金术兴致盎然的梅露露公主要如何成长为独挡一面的炼金术士呢？

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



守护公主的华丽执事

陆菲斯

全名：陆菲斯·法尔肯
CV：子安武人
年龄：25 岁
身高：185cm
血型：A

服侍梅露露公主的年轻管家，虽然只是个乡下小国的执事，却出人意料的能干，不但对国政相当熟知，而且还兼任梅露露的家庭老师一职。基本来说，陆菲斯对梅露露处于一种保护过度的状态，但出于指导者的身分也不能允许梅露露由着自己性子乱来，因此也经常显露出严厉的一面。



冷静沉着的头脑是开拓事业的最佳支持！

时而严厉认真，时而又爱护有加，无论做什么事都是以保护公主为出发点的陆菲斯是个模范男人。在梅露露开拓国土时，他还将会辅助公主策划金钱和时间上的安排，为了祖国的繁荣而尽心竭力。



▲陆菲斯平时很少会显露出自己的情感，难免会给人以冷漠无情的印象。但也正是因为他的这份冷静，才能在梅露露陷入混乱之中时，及时提出必要的帮助。



▲在陆菲斯的指导下，梅露露逐步改造着自己的祖国，以艾兰德共和国为目标而努力。相信有陆菲斯的协助，这一目标将会在不久的将来实现。



探索

充满相遇与发现乐趣的场景

为了收集调合所需的各种素材，需要在工作室之外的广阔外界地区展开探索工作。探索是一件融合了冒险与开拓于一身的奇妙旅途，丰富的世界地图赋予玩家无尽的探索空间，在这个过程中还将会遭遇到一些特殊事件，结交到各式各样的朋友。





▲在世界地图上自由移动，前往自己感兴趣的地点吧！

▲调查地图上这些用小气泡图案表示出来的地方，就能入手调合所需的素材。当然也会遭遇到种类繁多的敌人，尽可能地采用先制攻击吧！

信赖？担心？盖娜与陆菲斯对梅露露的想法

听闻梅露露又私自跑出城外后，陆菲斯不由得紧皱眉头，而盖娜却是一副全然不担心的笑容。虽然两者的态度天差地别，但对梅露露公主的关心却是一成不变的。

梅露露私自出城后……





执事的心情顿时变得一团糟……

▲将梅露露的行动速度比喻作炮弹，看来公主大人平日里就没少让执事操心呢。

时刻把握梅露露的行踪



◀对梅露露的行为甚是了解的盖娜见状不由得出言安慰操心过度的陆菲斯。

开拓

使用调合的道具发展土地

“开拓”系统是本作中新增的要素，也是非常切合梅露露公主身分的一项设定。通过不断的努力，逐渐掌握到各种炼金术知识的梅露露可以令祖国一点点变得繁华热闹起来，而这些改变将会通过游戏画面直接呈现出来，成就感也是不言而喻的。

开拓的流程

梅露露的开拓活动是以听取当地百姓的烦恼为开端的。获得开拓点数后就可用于增加新设施，令王国的规模逐步扩大。

1. 听取百姓各种各样的烦恼的报告。
2. 解决这些烦恼之后就会获得“开拓点数”。
3. 使用“开拓点数”来增加设施。
4. 人口增加的同时，“王国等级”也会上升！
5. 新的目的地出现！冒险的舞台更为辽阔！

1. 从陆菲斯那里听取烦恼的报告并决定王国发展的课题！

在王国各地冒险的梅露露将要直面国民的种种烦恼，这些问题将由陆菲斯整理归总到一起，并制定出进一步的解决方案。



▲从梅露露公主那里听来各种报告后，制定出一整套合理的解决方案就是陆菲斯的工作了。

2. 使用炼金术士的特殊能力来解决烦恼

例如在课题“饥饿的士兵”中，需要梅露露使用炼金术为森林中的士兵制作饱腹的食物，一旦完成这一目的，就能入手发展王国所需的“开拓点数”啦！



◀课题的难易度有高有低，难度越高的课题，完成后越能入手大量“开拓点数”。

3. “开拓点数”是什么？

“开拓点数”相当于是王国发展的指标，消费这些点数，不但能增加国内的建筑物与商店，还能进一步扩充人口。



▲建造设施=发展国家，对于梅露露的冒险也有多种帮助哦！



◀游戏开篇时，可以看到阿尔兹王国很多地方都是连街道都没有的空旷土地，令人感到相当寂寞。



▶经过梅露露的努力，这片土地上已经建立起了雄伟的城堡！随着开拓的不断进行，也将会陆续出现新的区域供玩家探索哦！

4. 期待的“王国等级”UP！

使用一定数量的“开拓点数”后，标志阿尔兹王国规模的“王国等级”就会提升！以艾兰德共和国为目标向着经济大国逐步迈进吧！





圆形剧场



露天市场



梅露露的雕像？！

将随着发展逐步出现

5. 为发展王国而向着未开发的土地进发！

“王国等级”上升到一定程度后就会出现新的地图。亲自探索这些未知的区域，结识不同的朋友并建造更多建筑物，让阿尔兹王国强盛起来！



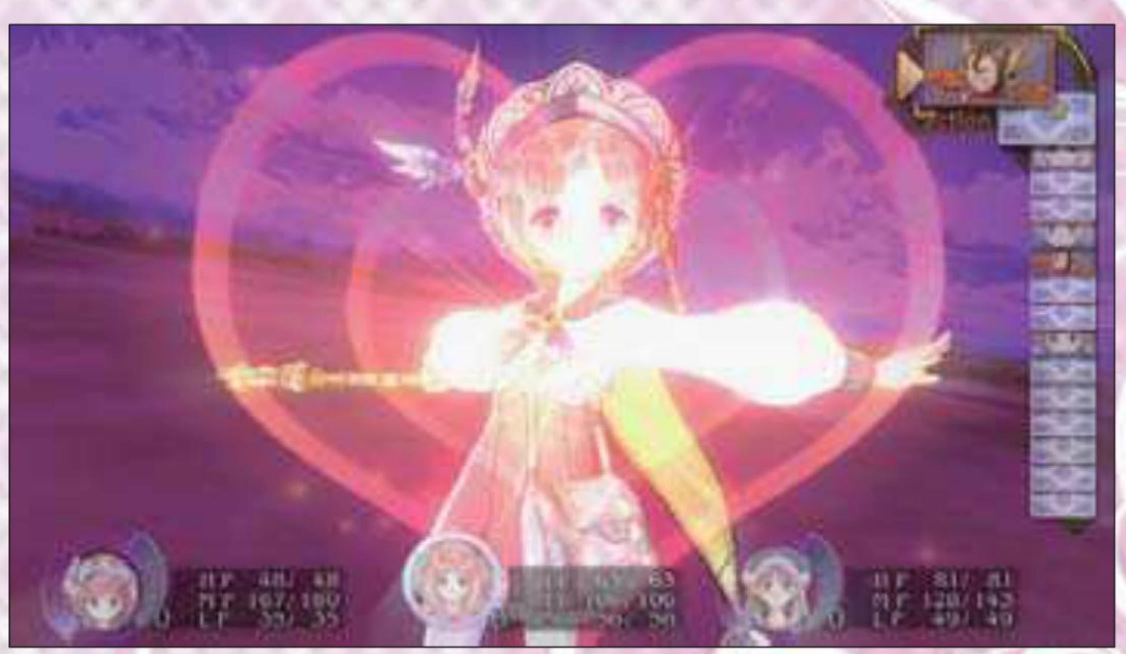


罗罗娜

全名：罗罗莱娜·弗莉克塞尔

CV：门胁舞以
年龄：？岁
身高：123cm
血型：O

《罗罗娜的工作室　艾兰德的炼金术士》的主人公，传授特特莉炼金术技巧的老师。原本被选中派遣到阿尔兹王国普及炼金术知识的人是罗罗娜，但因为突然事件而改由特特莉前往。而当罗罗娜再度出现在特特莉面前时，却变成了幼女般的模样?！





妒忌梅露露的麻烦守护者

莱阿斯

全名：莱阿斯·法尔肯

CV：市来光弘
年龄：16岁
身高：173cm
血型：AB



执事陆菲斯·法尔肯的弟弟，平日里负责守卫阿尔兹王国的城门。对兄长抱有近乎崇拜的感情，因此也不由自主在妒忌着占据兄长生活大部分时间的梅露露公主。不过假如陆菲斯委托他照顾梅露露的安全的话，莱阿斯依然会毫不犹豫地执行委托。本质上来说就是个傲娇的恋兄癖?

调合 自由制作出道具的奇迹之技

“《工作室》系列”的最大魅力，自然莫过于将多种材料组合到一起诞生出全新道具的“调合系统”。本作中，“调合”的细节将得到进一步强化，除调合道具时的效果更为华丽外，还将增加特性合成和成本等级等扩张要素！





▲“调合”的中毒性自不必多说，亲手调制出各种有趣的道具是件非常有成就感的事哦！





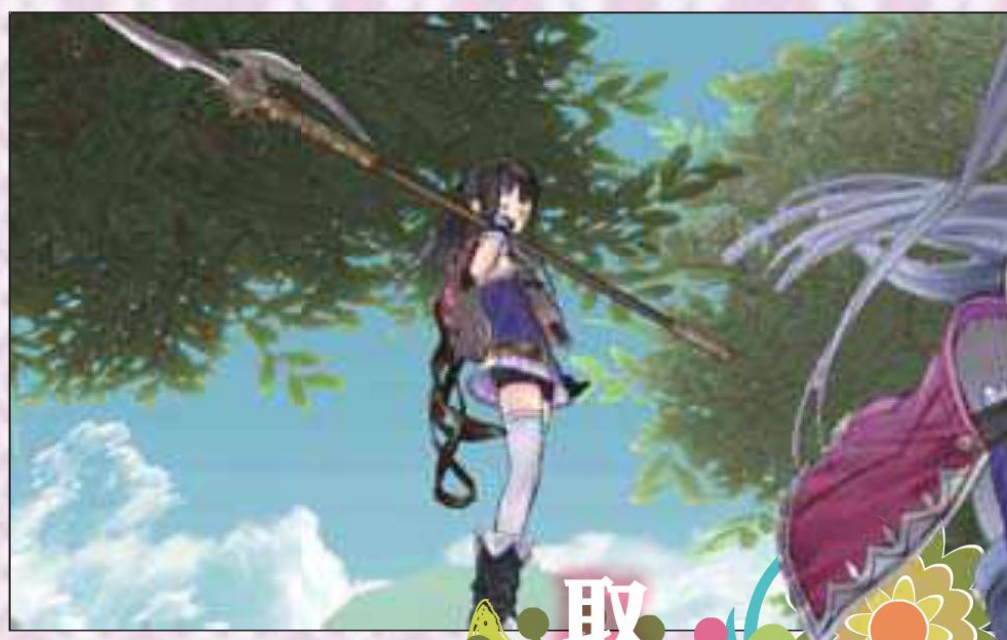
▲即便是同一件道具，也存在着品质与属性的差异，调合出来的结果也是多种多样。







▲将特定属性的道具调合到一起的话，就会发生变异现象。变异有好有坏，其中也存在着会对冒险起到重大帮助的属性。





取回荣耀的贵族千金

咪咪

咪咪·乌利耶·冯·修瓦兹兰格

CV：井口裕香
年龄：20岁
身高：159cm
血型：A

贵族的后代，在《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》中为向别人证明自己的能力而成为了一名冒险者，并与炼金术士特特莉成为了至交。在本作中，20岁的她作为冒险者已经积累下了相当丰富的经验，不但能力大幅成长，性格也变得成熟稳重起来。只不过在遇到特特莉相关的话题时，又回变回当年那个口无忌惮的小女孩。

战斗 在前作基础上增加成本回合制

在地图上展开探索时，不可避免地要遭遇到战斗。敌人分为怪物和人类对手两大类，在保留了前作的基本状态与必杀技的同时，本作还引入了更具战略性的成本回合制要素，令战斗的乐趣进一步提升！



▲虽然详情还不太清楚，不过从游戏画面中可以看到，行动顺序槽和画面布局都是全新的。除了各具特色的必杀技外，还会有什么新内容登场吗?



▲本作的人设师依旧是大受好评的岸田梅尔。其纤细的线条与斑斓的色彩共同构建起了童话般的艾兰德世界。

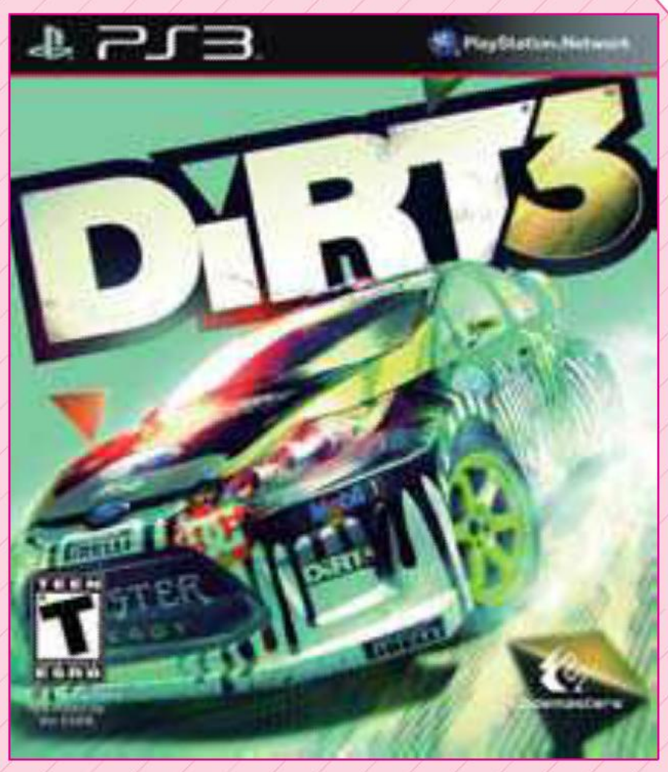






▲支援防御、各角色的固有技和必杀技依然健在。此外，梅露露在特定条件下使用攻击道具后，就能在我方的“支援攻击”后使用强化道具！

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■尘土飞扬 3


■超级街头霸王Ⅳ 街机版



■英雄不再 危险地带



■伊甸之子

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	功夫熊猫2	Kung Fu Panda 2	THQ	动作	美版
26日	绯色的欠片 珍藏版	绯色の欠片 爱藏版 ～あかねいろの追忆～	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
31日	猎杀 恶魔熔炉	Hunted：The Demon's Forge	Bethesda Softworks	动作角色扮演	日版
2011年6月					
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern：Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
9日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers：Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice：Madness Returns	EA	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻Ⅲ	Dungeon SiegeⅢ	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ ～アーランドの炼金术士3～	Gust	角色扮演	日版
23日	死神 灵魂燃烧	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	动作	日版
30日	超级街头霸王Ⅳ 街机版	ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰⅣ ｱｰｹｰﾄﾞｴﾃﾞｨｼｮﾝ	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE：INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
21日	英雄不再 危险地带	ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション	MMV	动作	日版
2010年8月					
18日	超次元游戏 海王星mk2	超次元ゲイム ネプテューヌmk2	Compile Heart	角色扮演	日版
26日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
2011年9月					
6日	抵抗	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take—Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿可汉之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
11日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年夏	无尽传说	角色扮演	2011年9月	黑暗之魂	动作角色扮演
2011年内	最终幻想Versus ⅩⅢ	角色扮演	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011年内	最终幻想ⅩⅢ—2	角色扮演
2011年内	最终幻想ⅩⅣ	网络角色扮演	2011年内	战地3	主视角射击



文 copyl 编 胜负师 美编 一刀

套娃大冒险	THQ	动作冒险
Stacking		美版
2011年2月8日	1人	9.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	21	铜杯	15	银杯	5	金杯	1	白金	0	奖杯难度	D

PSN+的免费赠送游戏，这可以说是《套娃大冒险》进驻不少PS3硬盘的最大理由！这款Double Fine的创意解谜游戏描述的是主角Charlie为了使被罪恶的同族奴役的家庭重聚而走上冒险之旅的故事，Charlie和其他游戏角色一样都是俄罗斯套娃，不过因为他的个头最小，可以套入任意一个套娃体内，并获得特有技能，游戏的很多谜题需要玩家灵活应用各种技能。每一关的奖杯分为4大类，过关、收集独特套娃、解谜和恶作剧，建议玩家完成一关中的所有要素再进入下一关。当然，通关后可以选关，只是要满地图跑，效率不高。值得一提的是有着10年历史的游戏开发商Double Fine此前只制作过两款名不见经传的作品，不过在其将重心转向制作下载游戏小品之后，便开始显现出惊人的创意和想像力，如今推出的《套娃大冒险》也就像公司发展的写照，走另类创意路线，以小博大。Double Fine的成功或许可以为其他小型游戏厂商提供有益的经验。

Strike Breaker 铜杯
取得条件： 完成火车站关卡

Doll Hobbyist 铜杯
取得条件： 收齐火车站中所有的独特套娃
奖杯说明： 独特的套娃是一种具有特殊能力的套娃，大部分是故事人物。您可以套入一个有鹰眼或突出能力的娃娃，使用这种能力后独特套娃会发出蓝色的光芒，使之更容易收集，第一关的重点套娃“鹰眼”在售票站前。

Solution Sleuth 铜杯
取得条件： 解决火车站的所有谜题
奖杯说明： 在皇家火车站的谜题有3个，一开始只提供一个，过了第2关和第3关后开放剩下的谜题。

Train Trickster 铜杯
取得条件： 完成火车站的所有恶作剧
奖杯说明： 恶作剧完成度可以看菜单，下文中会列出所有条件。

Seasoned Swashbuckler 铜杯
取得条件： 完成镀金轮船关卡

Doll Fancier 铜杯
取得条件： 收齐镀金轮船中所有的独特套娃
奖杯说明： 镀金轮船的重点套娃是服务生，技能为“凝视”。

Maritime Merriment 铜杯
取得条件： 完成镀金轮船的所有恶作剧

Ship Solver 银杯
取得条件： 解决镀金轮船的所有谜题
奖杯说明： 这里开始有恶作剧收集，碰到他们可以顺便完成。

Airship Adventurer 铜杯
取得条件： 完成飞艇关卡

Doll Connoisseur 铜杯
取得条件： 收齐飞艇中所有的独特套娃
奖杯说明： 飞艇的重点套娃是管家，技能为“突出”。

Dirigible Daredevil 铜杯
取得条件： 完成飞艇的所有恶作剧

Blimp Buster 银杯
取得条件： 解决飞艇的所有谜题
奖杯说明： 一开始的任务就是逃出来

Well Trained Traveler 铜杯
取得条件： 完成列车关卡

Doll Antiquarian 铜杯
取得条件： 收齐列车上所有的独特套娃
奖杯说明： 列车的重点套娃是小丑，技能为“突出”。

Triple Train Trickster 铜杯
取得条件： 完成列车的所有恶作剧

Loco Motivated 银杯
取得条件： 解决列车的所有谜题
奖杯说明： 和车站面前的带着小丑面具的服务员对话来到最终冒险地。

Blackmore Stack 银杯
取得条件： 完成最终BOSS战

Super Tramp 铜杯
取得条件： 完成失落王国的10个恶作剧
奖杯说明： 失落王国为DLC关卡，下载DLC后还要更新游戏，失落王国就会在主菜单出现。

Hobo Hustler 铜杯
取得条件： 收齐失落王国的独特娃娃

King Maker 银杯
取得条件： 完成失落王国

Master Mendicant 金杯
取得条件： 完成失落王国所有谜题

火车站攻略

一开始先熟悉基本操作，Stack 套入，Talk 对话，Unstack 解套，Ability 技能，大的套娃要先套入小的慢慢堆积，而故事关键人物可以早早集齐，之后他们就在显眼的地方站在一起方便寻找。最后提醒一下，如果迷失方向可以按R1指路。

来到广场，首先和门卫对话，之后找头顶有个钥匙的人套入开门。顺路找关键套娃，先在洗手间附近找到蓝衣服的小孩，然后往回走，来到走廊转角处找到蓝衣服的姐姐，再去售票站找到蓝衣服妈妈，这样就找齐一套且发生剧情。接下来走到火车协会护卫前面发生剧情，随后就是3个谜题，可以不按顺序：

1. 用工程师直接打开右手边的排风扇，进入和火车协会BOSS对话；

2. 套入金发诱惑美女，使用技能迷惑护卫，之后套入护卫打开大门进入；

3. 在洗手间找到一个放屁频繁的放屁大师，直接对着排风扇放屁。

最后套入红领黑衣家族去找火车前的罢工BOSS，剧情结束后再次来到火车战，和火车前的人对话前往第2关。

完成第2关镀金轮船后回到火车



站，走到售票站又有3个新谜题了：

1. 套入买票的人帮他们排好队，如果正确 Tickets 提示灯会亮起；

2. 套入放屁大师对着一堆人放屁，然后套入旁边的罢工 BOSS，指挥他们排队；

3. 套入拳击手，每人给一拳，最后套入法官去站台另一边就可以买票去下一个场景。

完成第3关飞艇后再次回到火车站，这时可以把火车的所有要素补完，也可以通关后再来补：

1. 套入鸽子，飞回巢（在站口后），然后控制主角转动开关；

2. 控制主角从小门进入，从里面打开门，套入红衣服握手男进去握手；

3. 先套入气球管家，再套入蓝白直纹的巨大叔，站在主角刚才进入的小门前使用技能喷出蒸汽，然后解套让气球管家从他的头上飞上去，最后让主角转动开关，整个过程要求手快。

特殊套娃	所在位置
Meriwether Malodor	在洗手间附近徘徊，穿着白色西装的放屁大师，放屁频繁
Hans Allendorf	火车站内徘徊
Luydmila Allendorf	在走廊徘徊
Ursula Allendorf	步行至火车协会在主房间和附近的信息亭
Guard Perry	护卫，火车协会大门前，可完成全部3个挑战的解决方案后套入，或用美女的能力使之分心后套入
Clerk–of–the–Works Jasper	站在火车协会附近右手边的工程师
The Widow Chastity	金发诱惑美女，在大堂徘徊
Solicitor Barnabas	徘徊在大堂，戴着一顶帽子，特点是烟斗
Ticketeer Frederick	相关剧情
Conductor Orville	相关剧情
Engineer Ulysses	相关剧情
Strike Leader Chesley	售票站前，必须完成第2关后
Lounge Host Demoreville	火车协会内部，完成全部3个解决方案后才能套入
Drummer Percy	走左手边楼梯上去一直走到底
Key Master Dawson	相关剧情
Judge Meantal	相关剧情
Engineer Switch	火车附近
Engineer Cross	火车附近

恶作剧	完成条件
Soliciting	套入烟斗男和10位成年女性说话（注意是说话不是用技能）
Look Both Ways!	套入火车前的最大套娃对5个人使用技能
You're IT!	套入小女孩对5个小孩使用标签
A Little Relieved!	套入蓝衣服小孩去洗手间小解
A Blast on the Past	套入猥琐大叔对5个老人放屁
The Black Widow	套入金发美女同时诱惑3个成年男人
Patronize	套入火车协会BOSS侮辱5个人
Bathroom Chatterbox	进入男女洗手间和两边的人对话
Rule of Law	套入法官对5个人使用技能（如果剧情错过了，他就在右手边楼梯上去走到里面的酒吧）
An Uninvited Uppercut	套入拳击手进入火车协会打5个人

镀金轮船攻略

先收集魔术师家族，统一紫色+黑色装。小狗在二层甲板，女儿在二层鱼子酱自助餐附近，妈妈在一层的客房里，爸爸在一层博物馆门前，找齐一套有剧情。之后正常流程，动物园前解决4个谜题，可以不按顺序：

1. 先找到坐在炮塔的人，套入将大炮朝通风管开炮；

2. 套入拳击手，破坏3个狮子纸板；

3. 组成动物线，先套入小狗，然后套入动物园旁边徘徊的鸽子，飞进里面套入熊冲出来吓人；

4. 套入拳击手，横向推打斑马纸板前的人，让他们挡住自行车，自行车停下时套入最大那个，把斑马纸板碾碎。

之后来到博物馆解决5个谜题：

1. 套入保安模样的大人，用技能捉住木乃伊旁的3个小孩，把他们赶到旁边，之后套入木乃伊走出去；

2. 套入拳击手把博物馆中心的狮身人面像打碎；

3. 套入魔术师爸爸把埃及女王幻彩化；

4. 套入石棺上的木乃伊，再套入大一号的人物走出去；

5. 套入小提琴手，来到吹笛手面前使用技能让她下来，套入吹笛手把博物馆旁边的老鼠吸引进来。

上二层，在鱼子酱自助餐解决5个谜题：

1. 套入餐厅厨师模样的人，走入厨房，将粥倒入鱼子酱机器；

2. 同上，这次是将粥倒入自助餐水道使之膨胀；

3. 套入巨大套娃（附近拳击手也可以），走入后门把鱼子酱机器推出去倒掉；

4. 回一层套入吹笛手把餐馆附近的老鼠吸引入来（去后门，要走到鱼子酱机器旁才有剧情）；

5. 套入经理模样的西装男，使用技能把厨师叫出来，之后套入他，去厨房把鱼子酱倒掉。

去第三层，走到满墙挂着地图的地方解决4个谜题：

1. 套入外围那个刷墙的水手，进入地图室捣乱；

2. 找到一个吐饼干的小孩（上面找不到的话可去一层寻找），套入返回地图室捣乱；



3. 套入爱甩巴掌的绅士，回去打旁边的看管者；

4. 找个小女孩，去二层找画家对话要蜡笔，然后回去捣乱。

最后进入三层右边的小门，分别套入4个剧情角色，由大到小使用每个角色的技能打开守卫的门，走到顶端过关。

之后可以留下来完成一个额外的3个谜题：

大家应该还记得有个大门站着保镖的酒吧，这里要让2兄弟进入演奏。

1. 先套入兄弟1人，之后套入穿西装的人进入（进入要注意地形，要站在钢琴处才有剧情）；

2. 找画家帮兄弟2人化妆，先套入一个再套另一个，化妆后就可以进入；

3. 套入吐饼干的小孩，朝旁边海盗大叔吐饼干，然后套入海盗大叔向门卫使用技能。

特殊套娃	所在位置
Kodiak Bear	熊，利用鸽子飞进去套入
Pied Piper	一层，自行车通道旁
Hans Allendorf	一层，楼梯附近
Mummy	博物馆内
Ronaldo	一层，博物馆外
Peatrice	一层，其中一个小房间
Gwendola	二层，画家对面
Prestige	二层，坐船回去前
Caviar Chef Vladimir	二层，鱼子酱里的厨房
Gruel Chef Hornsby	二层， 厨房前
Buffet Host Yves	二层，鱼子酱自助餐外
Mess Officer Morris	三层，地图室外
Ferdinand Reginald	博物馆外，必须完成所有5个谜题
Exhibit Guard Walter	博物馆内
Gilded Sarcophagus	博物馆内
Madame Habitant	相关剧情
The Hunter Darby	相关剧情
Professor Ramses	相关剧情
Doktor Exakt	相关剧情
Map Assistant Gilbert	地图室内部，必须完成所有4个谜题
Pirate Chuck	相关剧情
Captain Swing	海盗大叔，要完成故事后的外传
Safety Inspector Ludd	在野生动物园，必须完成所有4个谜题
Field Commander Appleyard	在野生动物园，坐在炮塔里
Bobby Webb	相关剧情
Billy Webb	相关剧情
Dropped Anchor Drew	二层，在鱼子酱自助餐的一个小房间对面

恶作剧	完成条件
Masquerade Ball	套入5个不同的人找画家化妆
Nesting Instinct	让4只鸽子飞回巢，要注意巢也是分散各地，一层2个，二层和三层各一个
Animal Stack	组成动物线，小狗、鸽子、熊
Broadsides!	套入海盗大叔分别对5个小孩使用技能
A Mass Effect	套入魔术师爸爸对10个人使用魔术
Anchor of Love	套入画家对面的人，把锚丢在5个女性身边
Steward Season	套入猎人用空气枪打倒10个服务生
All Wrapped Up	把5个小孩变成木乃伊
Lil' Stinky	对着5个人放屁
Slap Happy	套入白手套绅士，打10个人巴掌

飞艇攻略

分别套入胡椒小人和搅拌机小人使用技能，之后快速走到中间套入主要人物指挥群众，剧情过后来到主房间，可以四处逛逛做些恶作剧，来到风扇口前有 4 个谜题：

1. 套入花香放屁女，净化有毒气体；

2. 套入歌剧女，把有毒气体全吸入；

3. 先从旁边写着 Fan Service Room 的门的小洞进入，套入工程师开门，然后出来套入气球管家再进入，借着气流飞上去，之后套入小工程师修理故障；

4. 套入皮包女士，然后套入防护服，通过有毒气体找到开关，用皮包女士打开关。

之后继续深入，来到一个城堡之地，这里有 3 个谜题：

1. 套入红发大叔，敲打擂台旁的钟，大力士就会下来，套入大力士开门；

2. 套入工程师修理门右边的机器，会出现一只白色的手，套入红衣服的握手男，正面对着手使用技能；

3. 进入城门对面的房间上楼套入孔雀女，使用技能让孔雀下来，套入孔雀飞入城里，最后套入小工程师开门；

走着走着来到一处被守卫抓到并关入监狱，监狱里也有 3 个谜题（逃出来后走回守卫面前可以再次被抓）：

1. 套入消防员给出口灭火，然后解套逃跑；

2. 套入大管家推动骨牌，然后套入鸽子飞出去；

3. 套入大管家推动旱冰鞋，然后解套出来控制主角走到大喇叭底部踏跳板，吸引守卫撞到旱冰鞋。



最后来到赛狗场有 5 个谜题，值得注意的是这里可以收集电影 5 人组，分散在赛狗场各处：

1. 套入拍照男等中间的动物跑过来给它们拍照；

2. 控制主角走到香蕉机器下面踏跳板，让香蕉掉落，套入香蕉管家等中间的猴子跑过来就扔香蕉；

3. 去二楼看台，套入工程师，修理广播对面的机器，然后套入小号手，对着广播吹小号；

4. 控制主角走到赛道边上平台，等动物跑过来就套入它，如果连打叉键追上猴子的车，最后刹车；

5. 套入电影 5 人组最大的人，让二楼看台椅子上的指挥员下来。

赛狗场任务中间会发生飞艇坠落的剧情，套入整个家族，最后控制手拿钥匙的人上到楼上开门，顺着飞艇外围来到动力系统室。让他们各守各职，主角就去底下踏跳板，飞艇得救。

之后可以留下来完成额外的 3 个谜题，找出小孩的熊玩具：

1. 随便猜，笔者感觉左边比较多；

2. 套入阿拉伯人，给拿着熊玩具的人做标记，之后不用猜就是他了；

3. 套入香蕉管家，对这 3 人扔香蕉，可以看出来。

特殊套娃	所在位置
Prima Donna Wilhelmina	主房间，中间最大的歌剧女
Meriwether Malodor	主房间，流程路过
Felicity Fowler	主房间，流程路过
Hazard Suit	主房间，流程路过
Ambassador Bon Appetite	相关剧情
Ambassador Osman	相关剧情
Ambassador Log	相关剧情
Ambassador Chaka	相关剧情
Ambassador Wroll	相关剧情
Hans Allendorf	相关剧情
Spice Girl Jane	相关剧情
Portia Peacock	城门内部楼上
Cromwell the Terrible	城门内部擂台上
Gate Keeper	门卫，必须完成全部3个谜题
Cecil Dumheal	赛狗场
Donald Capulet	赛狗场
Camera Man Joe	赛狗场
Trixie	赛狗场
Equipement Man Leander	赛狗场
Flag Bearer Goff	完成赛狗场的5个谜题
Recreation Officer Chip	解谜过程收集
Thad	出口旁边，过关后留下来
Fire Chief Russell	解谜过程收集
Peacock	孔雀女使用技能后飞下来

恶作剧	完成条件
Terrible Melvin	套入大力士对10个人使用技能
Scribbled On	套入拿着毛笔的人给5个人签名
Flower Power	套入花香放屁女对10个人放屁
Zippity Do—Do	坐空中索道3次（就是主房间和赛狗场里有个很显眼的楼梯，旁边站着一个管家，和他对话乘坐）
Shattered	套入歌剧女震碎5个桌上的玻璃杯
Steward Stack	把4个管家套在一起，最初开始是完成被抓获的谜题，那里有最小的管家，之后是气球管家和普通管家，最大的就是香蕉管家
Say Cheese	套入常见的拍照男给10个人拍照
Girls on Film	套入电影5人组其中一位摄影师为10位女性拍片
Floating High	套入2位气球管家并飞一次，就在主房间左手边的通道，可以抬头找到他们在哪里降落
Mime Abuse	套入皮包女士打5个黑白条纹的演员

列车攻略

剧情后向右手边的小洞一直走，来到 1 层第一件事就是救人，主角踏跳板启动狗狗喂食器，吸引狗过来，套入打开栅栏。往前走碰到第一个守卫有 4 个谜题：

1. 从场景左手上 2 层，套入蓝衣服冷气男，再套入消防员，先用消防员再用蓝衣服冷气男冻结守卫；

2. 套入 2 层的感冒先生，把感冒传染给附近的小娃娃，然后快速解套，套入小娃娃传染给守卫；

3. 套入头上有碗汤的路人，去 3 层，发生鸽子会污染汤的剧情，给守卫喝；

4. 套入头上有碗汤的路人，让感冒先生污染汤，给守卫喝；

通过 3 层鸽子房，来到另一个车厢的 3 层，套入小丑可以收集不少独特娃娃，需要注意的是在这节车厢的 3 层和 2 层角落分别有睡着的裁缝师和法官，需要套入一个大绅士，用技能震醒他们下来。2 层的女士房只有女士才能进入，女士房的 2 个守卫需要裁缝师使用技能后才能套入，之后就可以随便来回了。到第一层看到盔甲守卫，开始 3 个谜题：

1. 套入 2 层手拿羽毛的女士，对盔甲守卫使用技能；

2. 先套入头上有汤的路人，再走到盔甲守卫附近的鸽子，先用汤泼再用鸽子飞到他头上；

3. 先套入 3 层的穷大叔，再套入裁缝师，先用裁缝师量一下再用穷大叔的拥抱。



接下来把各种尺寸的 5 个法官收集一起，来到 Piano Bar 套入最大的法官，发生剧情后一路下去，到第 3 节车厢又有一个守卫的 3 个谜题：

1. 套入放屁男，再套入头上有蜡烛的人，先点火再放屁；

2. 去这节车厢的 2 层，套入工程师修理里面的机器，再用头上有蜡烛的人点亮指示灯；

3. 去钢琴吧找头上装满金币的小孩，在守卫对面的机器倒入，再套入附近的巨大白大衣女士，使用她的技能弹跳打开电源；

完成后由 2 层走外道来到第 4 节车厢 1 层，出现最终的 3 个守卫谜题：

1. 回到 3 层，套入床单女，对小孩使用技能，之后套入这个小孩扮鬼吓守卫；

2. 在 2 层套入锤子男，对守着大宝箱的大叔不停敲打，逼他放出巨大小丑，用巨大小丑吓守卫；

3. 套入 2 层门口的密探，随便选一个大人使用技能，可以看出他多了个面具，套入他去骗守卫。

最后直奔第 2 车厢发生剧情，一家人一起去救爸爸，从小到大每人使用相应技能，救出爸爸剧情后进入最终 BOSS 战。

特殊套娃	所在位置
Guard Dog Biscuits	相关剧情
Fire Chief Russell	第一解谜处的2层，消防员
Meriwether Malodor	钢琴吧附近
Clerk–of–the–Works Jasper	第3节车厢的2层，工程师
Sir Sully Taintwell	第一解谜处的2层，感冒先生
The Tailor Wickens	第2节车厢的3层，睡在沙发上的裁缝师
Gilliam the Furry	第2节车厢的3层
Rosie	第2节车厢的2层，需要裁缝师使用技能才能套入
Gertie	第2节车厢的2层，需要裁缝师使用技能才能套入
Peck the Clown	巨大小丑，第4节车厢的2层大宝箱里面
Corporate Spy	密探，第4节车厢的2层门口
Gustav	分散各地的法官
Sergei	分散各地的法官
Ludwig	分散各地的法官
Wolfgang	分散各地的法官
Franz	分散各地的法官
Piano Lead Frederic	分散各地的法官
Albert Blackmore	相关剧情
Agatha Blackmore	相关剧情
Abagail Blackmore	相关剧情
Archibald Blackmore	相关剧情
Agnes Blackmore	相关剧情
Hans Allendorf	第一解谜处的2层蓝衣服冷气男
Spice Girl Jane	1层救人后　栏处
Thad	1层救人后　栏处
The Widow Chastity	第2节车厢的2层女士房

恶作剧	完成条件
The Warm Embrace	套入穷大叔满足他拥抱5个女性的愿望
Hollywood Sheets	床单女对5个小孩使用技能
Clocked Out	套入头上有钟的男人对5个人使用技能
Soup for the Sick	先套入头上有汤的服务生，再套入传染病感冒男传染给一个人，之后解套头上有汤的服务生倒汤给病人
Tickle Gas	使用羽毛女，对放屁男使用技能
Clownaclysm	套入巨大小丑吓唬5个小孩
Belly Bumper	套入头顶锅子形状帽子的厨师，对5个小孩使用技能
The Artful Dodger	在4个警卫面前成功逃脱（在他面前解套再套回去也可以）
Evil Stack	套入3个单片眼镜的人
Masked Missus	套入密探对5个女士使用技能

最终BOSS攻略

开始来个家族连套，对壁炉使用爸爸的技能点火，然后找头上有煤矿车的小孩往里面倒煤，使用修理工修正小门，套入妈妈清理管道，套入美女再套入大哥，使用大哥爬墙上去后解套，用美女诱惑BOSS。使用大姐熄灭3柱火，套入大力士打开火后的门，套入二姐对煤炭使用技能(飞伞)，最后套入蓝衣服妈妈对管子使用技能(咆哮)。套入二哥，再套入飞下来的鸽子飞上去，用二哥把煤铲开。还没完，使用蜡烛男和放屁男导致爆炸。最后主角单挑BOSS，玩一个包剪锤游戏，由于BOSS解套很快，可以等他跑来再套入对应的人物打他，一共4次。到这里就OK了，一家人团聚，GOOD END。

失落王国攻略

一开始来到大广场，左上右分别有3个谜题，先走左边：

1. 套入老者用技能显示出失落的文字，走到小屋前面那条黄线分别站3个人，进入小屋；

2. 套入头上黄色帽子有烟斗的人向狸猫小洞喷烟，把狸猫赶出来后套入，穿入小屋旁边小洞越过黄线进入小屋；

3. 套入挂着流浪袋的大叔用技能打角落的渔民，让他吐出小鱼后套入，在鸟蛋旁用技能吸引鸽子下来，套入鸽子飞上去越过黄线进入小屋。

之后走右边：

1. 套入钓鱼男，找到洞口来到鸽子巢，套入鸽子飞上去，飞到另一个房子上，之后放下锚；

2. 套入头上有一块木板的人，顶起钓鱼男，把他放到枪骑士旁边高处上，这样可以无视地形高低差，套入钓鱼男走进去套入枪骑士，对着靶子用技能；

3. 先出去套入黄直纹衣服木头帽大叔，对有围着布的人使用技能，会看到他头上多了个木桶，之后和红衣服女士对话得到一个盘子，翻开王冠。

然后走中间顺着水道来到废墟，第一个解决方案是只用主角猛冲到弹弓打开2个大门，第1个上左手边，第2个上右手边：

1. 套入红围巾女士走出去和猪肉摊对话，买一个发霉的猪肉放到头上，丧尸们都怕了发霉的猪肉，大摇大摆去打开大门；

2. 套入头上有面包的大叔，用面包引开丧尸，去左手边上梯子会看到弹弓机关，打开大门，继续用面包大叔来到深处，这次上右手边梯子看到弹弓机关，打开最后的大门；

3. 套入头上有鸟笼的大人，把小个子全关起来，之后套入头上平木板的人顶上，顶起被关的小个子，来到丧尸中间放一个，回去拿上另一个，开门。来到深处在丧尸中间放另一个，开门。

回到第2个谜题地点，套入钓鱼男在钓鱼地点钓上潜水男，使用他的技能攻击丧尸轻松开门。

最后一个谜题要过关后才能完成，使用家族的组合大火，先站在中间喷火，然后快速解套拍打加大火力，这样丧尸们就被烧焦不动了，轻松开门。在广场前走上去来到只有主角才能进入的地方，先用老者显示出失落的文字，会看到地上分别需要放3个对应的人，小、中、大。放好后开门(如果不开门，是BUG，先保存退出再进入)，先用最大的站在下面点火，火力还不够，解套后还要用拍打加大火力，之后上去拍打王冠，组好王冠后解套灭火。



恶作剧

1. 套入挂着流浪袋的大叔用技能打10个人；

2. 套入钓鱼男，对5个带帽的人使用技能；

3. 套入兔子在人堆里使用技能，最少3个一起起舞；

4. 套入小女孩对5个人使用技能；

5. 通关后，在广场找到黄直纹衣服的大叔套入他为5个丧尸带上木桶(需要过关后)；

6. 套入狸猫找到3个洞穴，1个剧情，1个自家，1个广场的兔子家；

7. 套入第2谜题地点的枪骑士，使用技能刺10个大人；

8. 套入喷火家族，在人堆使用大喷火，令5个人冒烟；

9. 先找5个红围巾女士，全部去和猪肉摊对话买一个发霉的猪肉放到头上，之后去第1谜题地点套入头上黄色帽子有烟斗的人对这5个发霉的猪肉喷烟；

10. 先完成兔、狸猫、熊猫的组合，之后暴露出熊猫的真正身分，套入露出真面目的熊猫对5个人使用技能。

特殊套娃	所在位置
Cornelius Caboose	头上黄色帽子有烟斗的大叔，流程第1谜题
Racoon	流程第1谜题的狸猫，套入烟斗大叔把它熏出来
Gumps o'the Sea	流程第1谜题，打角落的渔民，让他吐出
Wally Water–Belly	故事相关
Suit of Armor	流程第2谜题的枪骑士
Bucky Bedroll	黄直纹衣服木头帽大叔，在广场徘徊
Tristam Tugboy	流程第2谜题的围布男
Pliny Pan–Pounder	故事相关
Stilton Red–Sticks	故事相关
Betty Bufflehead	故事相关
Floyd Fire–Breather	故事相关
Gilliam the Panda	广场的熊猫，用兔子让他跳下来
Mr. Whiskers	广场洞穴里的兔子，用狸猫赶出来
Deep Sea Hans	钓鱼男在第2个谜题的钓鱼地点钓上潜水男



F1运动广大玩家应该不陌生，其游戏数量也不少。在EA推出《F1 2002》达到同类游戏品质的巅峰之后，只有在PS3元年由索尼自家出品的《Formula One Championship》可与之叫板，但之后就进入真空期，让赛车玩家苦苦等待。此后Codemaster买下F1官方游戏制作版权，厉兵秣马近2年，《F1 2010》终于在去年赛季收官战前出品。Codemaster在赛车游戏方面的制作实力有目共睹，《Dirt》、《Grid》等拟真赛车游戏即叫座又叫好。《F1 2010》翔实收录了2010赛季全部24名车手和19条赛道，全方位展示了极速世界的魅力。游戏一上市迅速得到主流媒体肯定，而新赛季开始，本作在近期又在玩家中有所升温。作为第一款有白金的F1游戏，本作的上手难度比较高，不过大部分奖杯没有难度限制，可以在Easy难度下获得75%的奖杯。只是要白金必须攻克Expert难度夺冠和网战50级两大难关，这需要玩家有足够的技术和毅力。

速度与激情的体验 细心与耐心的考验

文 rudy-g12 编 胜负师 美编 一刀

F1 2010	Codemaster	竞速
PS3 F1 2010		美版
2010年10月22日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
50	41	5	3	1	A

Complete 白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Practice makes perfect 铜杯

取得条件：参加一个分站的三节练习赛

奖杯说明：在进入分站赛之前要将赛事长度设置为long weekend，然后在每节练习赛做一个单圈成绩即可。

Made perfect 铜杯

取得条件：在三次练习赛中都取得第一名

奖杯说明：每节练习赛的单圈成绩都为最快。这个奖杯可以和上一个奖杯一起获得。

Seeking Performance 铜杯

取得条件：成功完成R&D测试

奖杯说明：R&D测试可以帮助赛车获得更多提高圈速的调教。首先要将赛事长度设置为long weekend。进入练习赛查看机械师菜单(engineer)里是否有R&D objective选项，由于测试不是每站都进行的，没有的话会在后续赛事中出现。玩家需要在规定的7圈内超过任务给出的单圈成绩，一次测试大概有三四个任务，有一个没有完成就算测试失败。

Well Drilled 铜杯

取得条件：完成一次完美进站

奖杯说明：推荐在练习赛的时候尝试。首先要将和进站有关的辅助(Pit Box Control)关闭。这里主要考验的是玩家速度控制能力，进站和出站的时候都不能超速，若达到以上条件，赛车出站的时候奖杯会跳出。不成功可以借助赛车线辅助来帮忙控制刹车位置和车速。

Speed demon 铜杯

取得条件：跑出高于353 kph的时速

奖杯说明：推荐在计时模式下完成。选择具有绝对速度优势的车队，如法拉利、迈凯轮，并将下压力调至最小。然后选用Monza这样的高速赛道，从最后一弯开始加速跑完看台大直道即可。

I ain't afraid of no ghost 铜杯

取得条件：在计时模式里做出一个单圈成绩

奖杯说明：只要在计时模式里面选择任意赛道做一个有效成绩即可，不要超近道，否则成绩会判无效。

Pole Position 铜杯

取得条件：获得排位赛第一

奖杯说明：在生涯模式和大奖赛模式里面都可以达成，要获得杆位应该怎么做大家都应该知道的吧。

Clean sweep 铜杯

取得条件：获得排位赛杆位，并且每个计时点都排名第一

奖杯说明：获得杆位比较简单，如果没有把握在每个计时点都跑的最快的话可以调低游戏难度来达成。

Full house 铜杯

取得条件：在练习赛、排位赛和正赛中皆为第一

奖杯说明：可以和Pole Position奖杯一起解。这里要提醒玩家，争取每站排位赛都跑第一，这对解开后面的奖杯有好处。

Schuperb 铜杯

取得条件：生涯模式里面超越舒马赫40次杆位出发并夺冠的纪录

奖杯说明：生涯模式下一共有133个分站比赛，所以有足够多的机会从杆位出发的情况并在正赛中夺冠，顺利的话到第三个赛季可获得此奖杯。

Rookie Driver 铜杯

取得条件：完成职业生涯的第一个分站赛

奖杯说明：完成即可，没有名次的要求。

Clean License 铜杯

取得条件：完成一场没有发生事故的比赛

奖杯说明：不发生任何撞车、撞墙的事故，由于对比赛长度和名次没有要求，可在大奖赛模式内设置比赛长度为1圈来达成。

Well protected 铜杯

取得条件：在驾驶舱视角(cockpit view)完成一场比赛

奖杯说明：视角调制驾驶舱角度，然后全程以此视角完赛即可，没有名次要求。

Semi auto 铜杯

取得条件：完成一场手动挡的比赛

奖杯说明：要求全程使用手动挡完赛，没有难度要求。

Podium finish 铜杯

取得条件：在正赛中登上领奖台

奖杯说明：在生涯模式和大奖赛模式里面都可以达成，只要获得前三即可。

Top Step 铜杯

取得条件：获得生涯模式首个分站赛冠军

The magic number 铜杯

取得条件：获得生涯模式三个分站赛冠军



2nd chance
铜杯

取得条件：使用闪回系统（Flashback）后赢得比赛胜利
奖杯说明：玩过《Dirt》的玩家都知道，当发生撞车事故或者跑出赛道的时候可利用闪回的功能，回到发生事故的前几秒来纠正失误继续比赛。具体方法是按Select按钮选择事故之前的最佳还原位置按方块键即可。闪回的次数和难度有关，Easy有四次机会，而在Expert难度的话是一次都没有的。

True racer
铜杯

取得条件：不使用任何辅助赢得一场比赛的冠军
奖杯说明：要求关闭刹车、ABS、赛车线等所有辅助并用手动挡进行比赛。建议在大奖赛模式里设置开一圈并调低难度来解奖杯。也可以和Semi auto奖杯一起取得。

Against all odds
铜杯

取得条件：从末尾出发夺得赛事冠军
奖杯说明：可将比赛难度调制Easy方便达成，跳过排位赛直接进入正赛，那就可以从末位发车了。

It's a set-up
铜杯

取得条件：在一场使用自定义调教的比赛中获得胜利
奖杯说明：在Pit房的时候选择驾驶舱正前方的液晶屏，进入右边第二个选项随意调整一下里面的任何数据即可。

Silver Arrow
铜杯

取得条件：用梅赛德斯车队在德国霍根海姆大奖赛中胜出
奖杯说明：没有长度、难度要求，可以在大奖赛模式内设置1圈快速达成。

Tifosi
铜杯

取得条件：用法拉利车队在意大利蒙扎大奖赛中胜出
奖杯说明：同Silver Arrow。

Unforgettable
铜杯

取得条件：在摩纳哥赛道取得杆位并夺冠
奖杯说明：由于摩纳哥赛道狭小多弯的特性比较容易出错，所以推荐在大奖赛模式里面设置长度为一圈来进行比赛。

Rain Meister
铜杯

取得条件：在一场长度为正式比赛20%、豪雨天气状况下的比赛中胜出
奖杯说明：推荐在大奖赛模式下进行。这里要注意的是天气状况，必须调制Heavy Rain，此时会给赛车安装豪雨胎。由于赛道及其湿滑，因此要在差不多20分钟的比赛时间里谨慎驾驶。

One-Two
铜杯

取得条件：和队友包揽分站赛冠亚军
奖杯说明：必须在生涯模式里面达成，加入大车队后达到这个要求很容易，玩家获得冠军或亚军皆可。

Rocking the boat
铜杯

取得条件：第一个赛季年终排名于队友之前
奖杯说明：必须是在生涯的第一个赛季获得此奖杯，不要遗漏。不过由于玩家首季是在三支弱小车队的其中之一，战胜菜鸟队友应该没什么难度。

Crushing Victory
铜杯

取得条件：生涯模式里完胜队友
奖杯说明：这个奖杯的达到要求有点模糊，比较容易忽视一个细节而造成一个赛季的努力白费。所以为了保险起见，请在一个赛季所有比赛的排位赛、正赛都跑在队友的前面，那么奖杯是一定可以到手的。建议和Rocking the boat奖杯一起取得。

Face the press
铜杯

取得条件：完成第一次媒体采访
奖杯说明：接受媒体采访的途径有两个，其一是分站赛排名前三，会被强制要求参加新闻发布会；其二是排位赛结束进入正赛准备画面，此时退回主菜单，原本的大奖赛菜单会被替换为Interview采访选项。

Strength of character
铜杯

取得条件：在生涯模式里面选定你的竞争对手
奖杯说明：在赛季后半段，会有记者提问要你圈定一个你认为的竞争对手，随便选一个即可。

Limelight
铜杯

取得条件：赛季排名于竞争对手之前



Impress the boss
铜杯

取得条件：在生涯模式里超额完成赛季目标
奖杯说明：每个赛季开始车队都会给出对你赛季排名的要求，只要跑在目标名次之前即可。不清楚目标的话可以在经纪人菜单内进行查询。

Attracting attention
铜杯

取得条件：在接受新合同前获得一个分站赛冠军
奖杯说明：有车队给予你新赛季合同之前不要立马接受，跑个分站冠军再回来签字。

Hot Property
铜杯

取得条件：获得大车队的新赛季合同
奖杯说明：只要你的积分足够高，在赛季末就会有红牛、迈凯轮等大车队给你合同，接受以上某车队合同即可。可以和上一个奖杯配合起来拿。

Team Leader
铜杯

取得条件：获得车队一号车手位置
奖杯说明：只要你成绩足够好的话，新合同都会邀请你担任车队的一号车手，可以和"Hot Property"一起拿到。

The big one
铜杯

取得条件：达到赛季领先车队的加盟要求
奖杯说明：可以解开Hot Property的话，这个奖杯也可以同时到手。

Seasoned
铜杯

取得条件：完成职业生涯的第一个赛季

World Champion
铜杯

取得条件：获得职业生涯首个年度冠军
奖杯说明：只要积分足够夺冠的话，奖杯不用等到最后一站可以提前获得。

Consistency is the key
银杯

取得条件：生涯模式里赛季每站都获得积分
奖杯说明：可以和Rocking the boat奖杯一起解，这样就不容易遗漏了。

Double World Champion
银杯

取得条件：第二次获得年度冠军
奖杯说明：不要求卫冕，所以更加容易。

Built to succeed
银杯

取得条件：获得车队冠军
奖杯说明：加盟大车队后就很容易获得，只要玩家跑到年度第一的话，车队冠军也就八九不离十了。

Triple World Champion
金杯

取得条件：三夺年度冠军
奖杯说明：没有难度限制，只要有时间有毅力，这个金杯就是白送的。

World Champion - Expert
金杯

取得条件：用Expert难度获得年度冠军
奖杯说明：难度最高同时也是最让人蛋疼的奖杯。Expert难度默认是全辅助关闭、没有闪回、并用手动挡完成比赛，这样对大多数玩家来说几乎是不可能的任务。所以，这里有必要利用系统难度判定的特点来走捷径。首先确定关闭自动存档（Autosave），之后以Expert难度进入



游戏后，把设置里面的辅助打开进行比赛。在完成练习赛、排位赛以及正赛冲线之前，将设置调回 Expert，这样系统还是认定你是在 Expert 难度下完成比赛的。即便如此，没有做好充分准备的话基本每站都要扫跑道。因此这里需要足够的耐心和细心：

1. 熟悉每条赛道。反复练习，熟悉每个弯角的过弯方式，可以做到连续跑 10 圈左右没有大的失误。

2. 提高单圈速度。在规则允许的前提下，用足所有弯道的捷径。这里不求每站都拿到排位赛杆位，但排名在前六是跑好正赛的保证。

3. 合理安排得分策略。在 Expert 难度下想每站都第一那是挺难的事情。根据每个玩家的操作习惯，选择一些相对有把握的赛道做重点攻关。比如上海、加拿大、德国、欧洲、比利时、澳大利亚以及阿联酋是几条相对容易把握节奏的赛道，可以重点在这些赛道上多花些心思。如果能够在这些赛道拿到第一，其他赛道进前四或取得一定积分的话，那就有很大的把握攻克这个难关了。

Commitment is the key 铜杯

取得条件：完成职业生涯所有 7 个赛季

奖杯说明：生涯模式一共有 7 个赛季，在前几个赛季把所有单机奖杯拿到手之后，完成剩余的赛季只是时间的问题。不管取得什么样的成绩，每个赛季结束总会有车队给你合同，所以不必担心接不到合同而无法继续。当然，想走捷径的话则可以把难度设置成 Expert，然后在正赛中撞毁赛车或吃黑旗来快速完成分站赛。

A true gent 铜杯

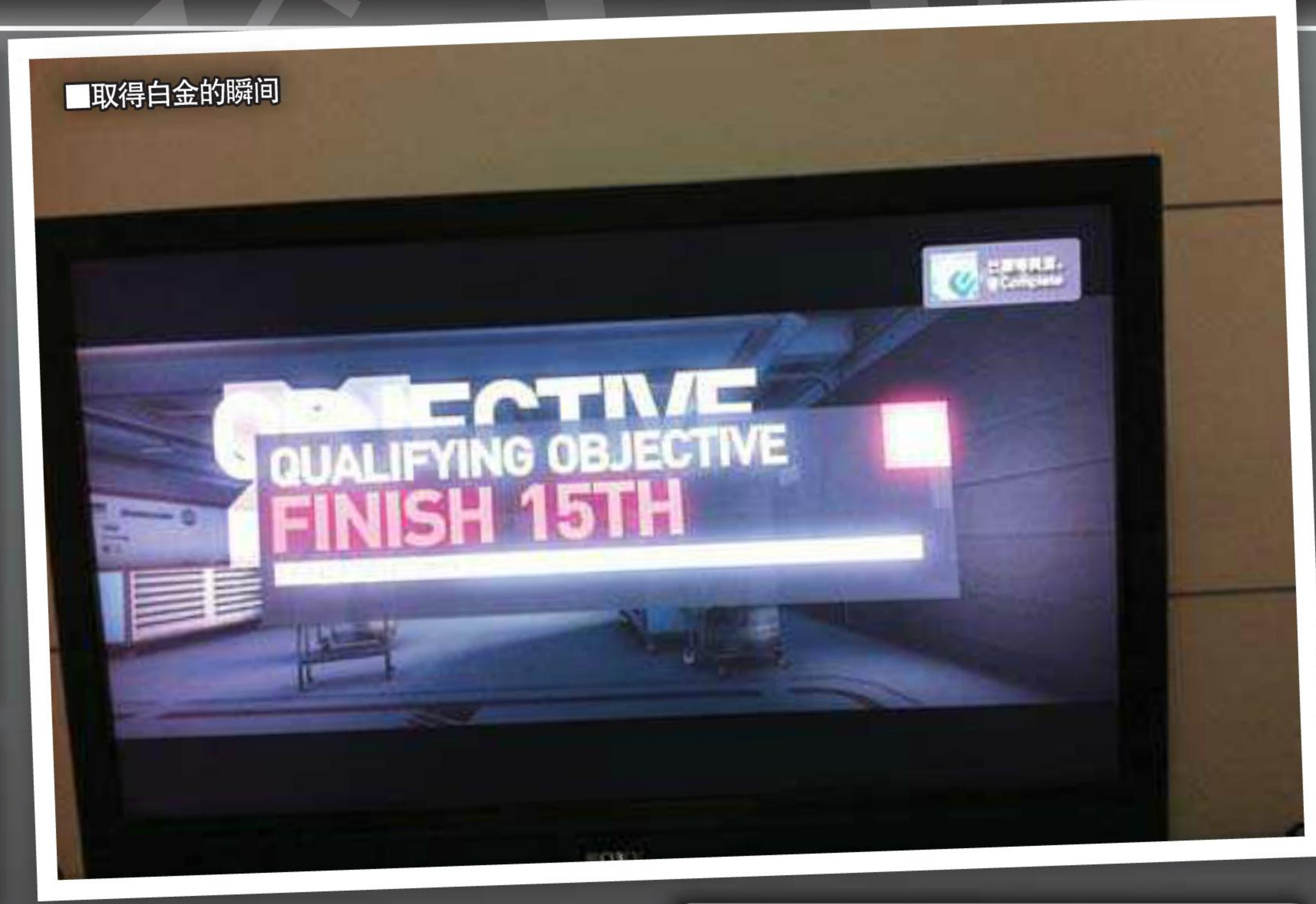
取得条件：完成一场线上比赛并不和其他玩家发生碰撞

奖杯说明：由于线上比赛比较混乱，特别是第一弯容易发生碰撞事故，为了保险起见可以等其他玩家起跑驶离一段距离后再跑。当然，也可以约上好友对战更为保险。

Taking it online 铜杯

取得条件：在线上大奖赛中击败所有对手

奖杯说明：必须是 15 分钟排位赛 7 圈正赛的线上大奖赛模式内进行才有效。可邀请好友进行两人对战，但若有一人中途退出则无法获取奖杯。



■取得白金的瞬间

Perfect 10 铜杯

取得条件：线上等级达到 10 级

2 and 5 铜杯

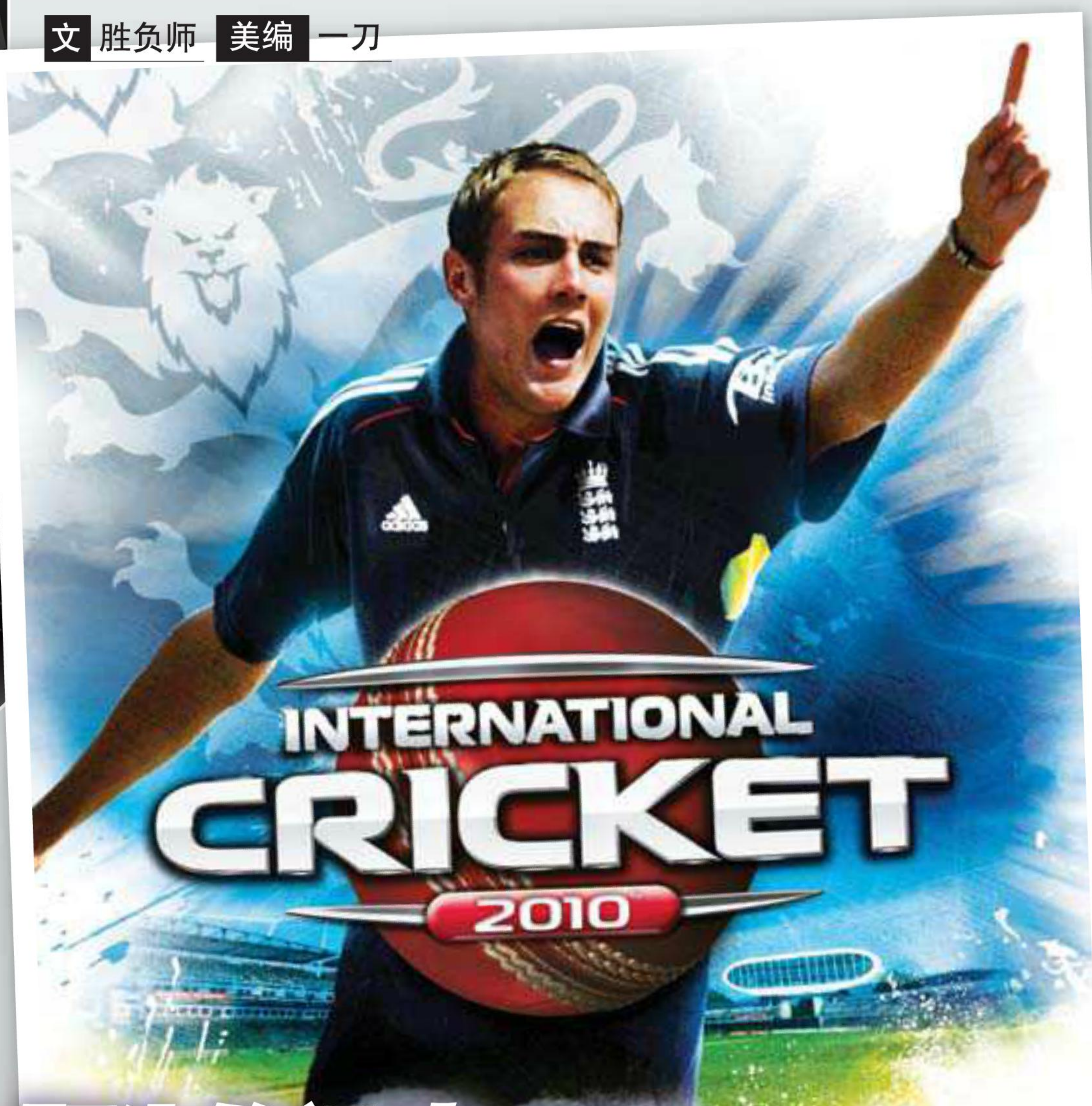
取得条件：线上等级达到 25 级

Nifty 50 铜杯

取得条件：线上等级达到 50 级

奖杯说明：由于能和好友对刷，只是单纯的重复劳动。首先，创建一个网上大奖赛，把 19 场比赛统统设置为用时最省的蒙特利尔或蒙扎赛道，添加 10 个 AI 车手，处罚规则关闭，发车顺序为上站排名的倒序，然后邀请好友进入大奖赛。完成一个赛季大奖赛顺利的话耗时不到一小时，要两人都达到 50 级的话大约要开 35 个赛季左右。

文 胜负师　美编 一刀



陌生的运动，绅士的游戏，罕见的白金

国际板球2010		Codemasters	体育
PS3	INTERNATIONAL CRICKET 2010		欧版
	2010年6月18日	1～2人	49.99欧元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	24	铜杯	9	银杯	7	金杯	7	白金	1	奖杯难度	C

板球又名木球，起源于英国，是一项崇尚体育精神和公平竞赛原则的绅士运动，目前在英国、澳大利亚、新西兰、印度、孟加拉、尼泊尔等国家盛行。因为此项运动的特殊性，所以“《国际板球》系列”游戏一直都只有欧版和澳版。

本作没有在线奖杯，选择难度不影响奖杯的取得，可全程 EASY，同时游戏又有比赛途中存档的功能，难度更是直线下降。不过比赛节奏缓慢，耗时长，方法正确的话，白金取得时间一般在 20 小时左右，再加上一般玩家需要对术语、规则、玩法有一个适应期，如果对板球运动无爱的话，玩起来会比较枯燥，算是个“奖杯半神作”吧。最快的白金方法是先打教学模式，全部完成后打 EASY 难度的各种锦标赛，单独一场的那种比赛不要打，打了也是浪费时间。利用一些赛前设置和特定的攻防顺序，也可大大降低重复劳动。同时，部分奖杯需要反复存档读档来取得，请注意文中提示的方法。

板球基本规则

板球规则与棒球有些类似，两队比赛时每队 11 人，一队攻击，另一队则防守。攻方球员称之为击球手（Batsman），每次只派两人落场，一人负责击球得分，另一人配合得分。守方 11 位人同时落场，一人为投球手（Bowler），其他球员为外野手（Fielder），以防止攻方得分（Run）及令对手出局（Out）为目的。回合数完结或攻方 10 人出局时，两队便会攻守对调，最终得分较高的队获胜。击球手出局的方式主要有以下几种：

1. 投球手击中球柱（Bowled）。

2. 球由击球手击出后未落地前被守方队员直接接住（Caught）。

3. 击球手的腿挡住了原本可以击中球柱的球（LBW），是否出局需要裁判判罚。

4. 接球员在击球手跑回击球区界线之前用球击中门柱，该名击球员出局（Run out）。

其他还有几种人为情况可能导致出局，但是在游戏中基本不会出现。

得分方面，攻方在击出球后，两名击球手每在两边的球柱之间跑动一次，可得 1 分；击球手击出的球到达场边，可得 4 分；如果将球直接击出界外，可得 6 分就是棒球中的本垒打。板球中的回合称之为 OVERS，一个回合需要投球手投出 6 个有效球，比如第 1 回合第一个球就计为 0.0，第 6 个球是 0.5，第 2 回合就是 1.0 到 1.5，依此类推。投球犯规时不计算有效球数，就算击中球柱也不能令对手出局，而且对手会自动加 1 分，其他分数照加，这是投手应极力避免的情况。

Best of the Best
白金

取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

Master of the Blade
铜杯

取得条件： 完成教学模式中所有的击球训练

奖杯说明： 分为基础和上级练习，由于一些术语不太好懂，以下列出所有练习的完成方法。

基础1： 按住R2看指定的方向，然后再按△键。
基础2： 按□键的击球练习，要打出GOOD或PERFECT时机；之后的一项训练只要不按键，让球穿过去就行了。
基础3： 用□键击球后，按△键跑动成功得1分，注意△键不要多按；后两项的练习与之前一项基本相同，只是在跑动过程中要分别按L2和R2换视角。
基础4： 用×键击球，左摇杆向前推，由中间打出一个4分球；之后是向右前方、右下方、左前方、左下方各打出一个4分球，PERFECT时机打防守队员的空档才行。
基础5： 根据提示的角度按住L1键用×键击球，一定要打出GOOD或PERFECT时机。
基础6： 用○键击球，根据提示的角度打出若干个6分球，要求PERFECT时机。
基础7： 只要□或×键击球，在5回合之内把击球手的信心升满，用×键多打出几个4分球就可以了；之后是在1回合内让对方的投球手信心降至50%以下，可以多用○键击球，打出几个4分或6分就能让对方的信心直线下降。

上级1： 摇杆不要推到底，只推一半即可，再根据方向和按键指示来击球。
上级2： 根据提示的方向和按键击球即可，非常简单。
上级3： 根据提示的方向和按键击球即可，非常简单。
上级4： 根据提示的方向来击球，击球前要推右摇杆移动一下击球手，两轮各得10分即可。
上级5： 会打中球柱的球要打掉，不会打中球柱的球要让开不打，需要玩家有一定的判断力；之后是一个慢速球的击打训练，一定要打出GOOD或PERFECT时机。
上级6： 按住L1+L2击打对手投出的旋转球，要连续打出三个4分以上的好球；之后只是换角度，不必按住L1+L2，过关条件同样是打出三个好球。



Master with the Ball
铜杯

取得条件： 完成教学模式中所有的投球训练

奖杯说明： 同样分为基础和上级练习，但数量比投球要少，以下列出所有练习的完成方法。

基础 1： 先投一个最佳时机的球；再将左摇杆前推一半，待出现 STUMPS/LBW 时保持住，投球要命中球柱；接下来调整要投在 GOOD LENGTH 区域内，且让击球手不能直接打中球，多试两次就行了。
基础 2： 各种类型球的投球练习，按L1 或 R1 可以切换投球种类，一定要命中球柱；最后一个练习是先选其他的投球类型，在投出的瞬间改用○键的右旋球击中球柱即可。
基础 3： 投各种旋转球的投球练习，按提示选择投球类型，注意用左摇杆控制合适的投球落点，按键时机要求最佳，且一定要命中球柱。
基础 4： 12 球内让投球手信心加满，只要投出质量高的球，不让对手得分，信心槽就会上涨，要是能击中球柱，那加得更猛。

上级 1： 起跑后先按住 L2 再按住 R2，再放开 L2，再按指定键投出高质量球即可；第三个练习注意要换投球类型。
上级 2： 落点显示为 GOOD LENGTH，先连投三个高质量的 STRT 直线快球，再投一个高质量的 SLOW 慢速球；落点为 STUMPS/LBW，先连投三个高质量的 OUT 左旋球，再投一个高质量的 IN 右旋球；落点为 BOUNCER（左摇杆要向后拉一点点才能看到这个落点提示），连投三个高质量球，再将落点定在 YORKER（方向前推至击球手球拍下方，但摇杆不要推到底），投出一个高质量球即可。
上级 3： 按住 L2，按□键投出变向球；同样方法投球，能绕过击球手的话就成功了。

Dynamite in the Field
铜杯

取得条件： 完成教学模式中所有的防守训练

奖杯说明： 练习防守时的接杀，非常简单的训练。跟据提示颜色变化的节奏，心中默数一、二、三，按叉键，掌握好诀窍之后，在实战中有接杀机会的话，成功率可达九成以上。

Raise the Bat
铜杯

取得条件： 在单人游戏中做为击球方时一个击球手取得超过50分

The Big 100
铜杯

取得条件： 在单人游戏中做为击球方时一个击球手取得超过100分

The Double Ton
银杯

取得条件： 在单人游戏中做为击球方时一个击球手取得超过200分

The Triple Ton
银杯

取得条件： 在单人游戏中做为击球方时一个击球手取得超过 300 分

奖杯说明： 最关键的一点是击球手不能出局。由于每一回合击球手会换人，可以打一个低平球，然后跑动一次得 1 分，这样就又会换成原先的击球手了。每得几十分就存一次档，以免不小心出局。（注意最后一个奖杯的说明）

Power Hitting
铜杯

取得条件： 在单人游戏中做为击球方时连续打出六个4分球

奖杯说明： 球滚至边界上或弹出界外均可得4分，连续六个4分并不难，在漫长的游戏过程中可自然取得。

The Blazing Blade
铜杯

取得条件： 在单人游戏中做为击球方时连续打出六个 6 分球

奖杯说明： 一次得 6 分需要直接将球击出界外，必需用圈键来击球，对击球时机也有严格要求。一般来说连打六个 6 分在几十局的比赛过程中还是有不少机会的，但为保险起见，如果打出五个 6 分球了，那就存一下档，以求尽快入手该奖杯。

The Hat Trick
铜杯

取得条件： 在单人游戏的一场比赛中一个投球手连续三次命中球柱

奖杯说明： 要上演板球中的"帽子戏法"，在游戏中是很难实现的，几十场球都可能遇不到一次，还好有 S/L 大法。（注意最后一个奖杯的说明）

Raise the Ball
铜杯

取得条件： 在单人游戏的一场比赛中同一个投球手五次命中球柱

If You Want Something Done Right
金杯

取得条件： 在单人游戏的一场比赛中同一个投球手十次命中球柱

奖杯说明： 本作中最恶心的奖杯，不用 S/L 大法基本不可能实现。换投球手后注意不要瞄准球柱投球，可适当偏一点绕过球柱，有接杀的机会也不要按键去接球。事实上，除了切实命中球柱，LBW（击球手的脚挡住了原本可以命中球柱的球）也算是命中球柱的，只是 LBW 得裁判说了算，哪怕电子眼回放是命中状态，裁判也很有可能误判，所有有一定的人品因素，但至少多了一种可能性。（为减少反复读档的次数，有效节省时间，注意最后一个奖杯的说明）

Nought and Nought
铜杯

取得条件： 在单人游戏的一场 TEST 比赛中令对手的同一个击球手 DUCK 出局两次

奖杯说明： 所谓 DUCK 就是指在击球手第二次击球时就令其出局，出局者信息处会有一个白色鸭子的标记。将同一个击球手两次 DUCK 只有可能出现在 TEST 比赛中，因为至少要经历两次投球局。

King Pair
银杯

取得条件： 在单人游戏的一场 TEST 比赛中令对手的同一个击球手 GOLDEN DUCK 出局两次

奖杯说明： 所谓 GOLDEN DUCK 是指在击球手第一次击球时就令其出局，出局者信息处会有一个金黄色的鸭子标记。这个奖杯可以与上一个奖杯同时取得，S/L 大法有效。（注意最后一个奖杯的说明）

Demolition with the Ball
银杯

取得条件： 在单人游戏的投球局以少于 10 回合的状态令对手全部出局

奖杯说明： 所谓 10 回合，左上角的 OVERS 显示要小于 9.5。我们算一下，一个回合投 6 个球，也就是 60 球内要令 10 个对手出局。在 20 回合联赛中有大量这样的机





会，一般可自然取得。如果在小于 9 回合时对手已经有 9 人出局了，那可以存个档，然后用 S/L 来实现。

20 Overs Domination（银杯）

取得条件：在单人游戏的一场 20 OVERS 比赛中取得超过 200 分

奖杯说明：手感好的话一般一个回合就能拿 25 分左右，20 回合 200 分非常轻松，但要记住需要玩家率先击球，以下两个奖杯也是如此。

ODI Domination（银杯）

取得条件：在单人游戏的一场 ODI 比赛中取得超过 300 分

奖杯说明：联赛的 ODI 比赛可以设定回合数，显然设最少的 5 回合是最省时的。不过这样就需要在单场比赛中先打个 300 分，拿了奖杯就退出也可以。

Test Match Domination（金杯）

取得条件：在单人游戏的 TEST 比赛中一个击球局取得超过 600 分

奖杯说明：可以和一个击球员拿 300 分的奖杯一起来取得，用 S/L 十分轻松。得 600 分就稳操胜券了，可以自杀尽快结束自己的击球局。(注意最后一个奖杯的说明)

10 Wicket Defeat（银杯）

取得条件：以不损失一个球柱的状态赢一场单人游戏的 TEST 比赛

奖杯说明：这个奖杯有一定讲究，比赛开始时必须是先投球，在轮到自己击球时要控制一下得分不要太高（120 分左右就够了），令对手两个击球局的得分加起来超过我方一局的得分，因为在 EASY 难度下对手两局能得 150 分已经很了不起了。如对手第二个击球局出局 9 人时得分还没有超过我方，那可以用故意投坏球（投球时不按键）的方法送分，这样一来就可以进入我方的第二个击球局。此时存在档，避免失手，只要没有击球手出局的情况下再把分数反超回来，就能获胜，同时取得这个银杯。(注意最后一个奖杯的说明)

Innings Defeat（银杯）

取得条件：以一个击球局赢下一场单人游戏的 TEST 比赛

奖杯说明：其实就是上一个奖杯的另一种赢法，就是一个击球局的得分超过对手两局的得分，这样比赛在进入我方第二个击球局之前就提前结束了。(注意最后一个奖杯的说明)

Champions Cup Champion（金杯）

取得条件：在单人游戏中赢一场完整的 Champions Cup赛事

World 20 Overs Champion（金杯）

取得条件：在单人游戏中赢一场完整的 World 20 Overs赛事

20 Overs Super League Champion（金杯）

取得条件：在单人游戏中赢一场完整的 20 Overs Super League赛事

World Trophy Champion（金杯）

取得条件：在单人游戏中赢一场完整的 World Trophy 赛事

奖杯说明：以上四种联赛赛事耗时都比较长，不过也有省时的方法。首先是选 EASY 难度，冠军杯和世界杯都可以把回合数设成 5，20 回合限定的比赛就把队伍数量调到最少。比赛时一定要先投球，如果对手的抛硬币时赢了选了先投球就退出比赛再进入重试。为什么要先投球？因为电脑的得分率远没有玩家那么高，以 5 回合为例，可能就得个二三十分，此时换到玩家时，两个回合就能把分数反超获胜，比赛可以提前结束。至于 20 回合的比赛，平均十来个回合就能让对手 10 人出局，对手得分应该在 70 分以下，轮到击球时也是几个回合就能反超。如果是我方先击球，那基本上就要打满限定的回合数，比赛时间会大大延长。一般来说，以这种方法一场 20 回合的比赛要打 20 分钟左右。另外，循环赛阶段已经确定出线，那也可以用“自杀法”节省时间。想要快速输掉比赛那就要我方先击球，不挥棒，故意让对手打自己的球柱，对手没打中时就满场乱跑，让对手把你赶出局，如此反复让 10 名击球员全部出局后，再故意送分给对手，自杀一局不会超过三分钟。为避免乐极生悲，还是先存好档，以免误操作。注意！读档时注意看一下存档资料上是不是标明 Single Player，如果显示为 Multiple 那肯定就是选择时不小心选错了，这样是无法取得奖杯的，一定要特别小心！

Test Series Champion（金杯）

取得条件：在单人游戏中赢一场完整的 Custom Test Series 赛事

奖杯说明：CUSTOM 赛事可以自己设定，由于上面几种赛事中没有 TEST 比赛，而奖杯也要求打 TEST 赛事，因此可以设个最少的 2 场，而且之前提到的多个奖杯都可以在这两场比赛中一起拿下，节省大量时间。第一场时，玩家先投球，投球局不需要特别操作，正常进入击球局后，需要达成单个击球手拿下 300 分、总分超过 600 分的目标，没有把握的话就多存档。达成目标后自杀，进入第二个投球局，这一局正常结束，对手不太可能把得分反超，这样就能取得只用一个击球局就拿下 TEST 比赛的银杯。第二场比赛的步骤就复杂多了，同样是玩家先投球，一开始就反复读档，达成帽子戏法(连续命中 3 次球柱)，这样一来对手就有三个人被打成“黄金鸭”出局状态了。第二回合换人投球时不要命中球柱，也不要接杀对手，第三回合时还是选第一个出场的投球手，存好档，在一个回合内至少要命中一次球柱，不然就读档重来，只要命中球柱就存档。总之是双数回合混时间，单数回合由同一个投球手努力打球柱，直到由此一人命中 10 次球柱，取得游戏中最麻烦的那个金杯。进入击球局后，在拿下比对手多二三十的分数后就快速自杀，以进入第二个投球局，这一局第一个球要反复读档，直至将对手打成“黄金鸭”出局，打中球柱或接杀都可以，这样一来与 DUCK 相关的两个奖杯就都拿到了。之后正常进行比赛，至自己的第二个击球局时存档，在自己的击球手一个都不出局的状态下把分数反超，这样获胜就能获得“10 Wicket Defeat”的银杯和整个赛事的金杯了。两场 TEST 比赛下来，真是奖杯大丰收啊！



文 铃 美编 一刀

用手柄和植物，保护你的脑子！

植物大战僵尸	SOE/PopCap	即时战略
PS3 Plants Vs. Zombies		美版
2011年2月7日	1～2人	14.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
12	7	4	1	0	D

由于 PS3 版《植物大战僵尸》出得比较晚，想必许多玩家已经在其他平台玩到了不同的版本，考虑到有的玩家可能已经熟悉了汉化版中的名词，甚至对部分植物有自己的“爱称”，突然看到 PS3 版植物英文原名可能有难以对上号的情况出现，因此在这里给出后文提及到的一些关键名词的对照表，除了大块头丧尸改叫“大金刚”与部分只有家用机版才有的内容之外，其余名词基本全部遵循“汉化第一版”中的叫法原则，部分只提及一两次的植物可以根据其外形来对号入座。

不管你是否玩过其他平台版本，参看本攻略都不会有障碍。(注意：游戏版本为 1.00 的玩家进入游戏后〇、× 键的功能与画面上出现的指示反转，但打过 1.01 的升级补丁后就会恢复正常。)

英文原名	本文用名	英文原名	本文用名
Adventure	冒险模式	Imitater	模仿者
Puzzle	解谜模式	Potato Mine	土豆雷
Survival	生存模式	Squash	倭瓜
Mini Games	小游戏	Cherry Bomb	樱桃炸弹
Zen Garden	禅境花园	Fume–Shroom	大喷菇
Endless	无尽版	Gloom–Shroom	忧郁菇
Sunflower	向日葵	Lily Pad	睡莲
Chomper	大嘴花	Cattail	香蒲
Wall–Nut	坚果墙	Gargantuar	大金刚

●致富之道

禅境花园解锁后只要玩家进行游戏的任何模式都有可能会随机掉落花盆。掉落的植物按习性分为三类：白天类、

夜间类、水生类，除了白天场景是默认拥有外，夜间与水生场景都需要花钱购买，如果喜欢相应环境的植物没有被放在合适的场景，那么它们只能进行最基本的第一阶段生长。游戏中，刚得到的植物都只能看到芽，并默认放在白天的场景里，经过数次浇水与一次施肥会长出具体样子来。由于购买场景的花费不低，因此在资金没有攒够之前，玩家在刷植物时尽量选择白天的关卡来进行（最好能没有池塘），这么一来获得的植物肯定是白天的，例如小游戏中的白天关卡或生存模式中的白天关卡。等钱攒够了一定要先买下夜间场景，因为夜间类的植物是很多的，最后再考虑水生场景。

植物的生长分成数个阶段，长到最大时会掉落钻石，这个时候就可以出售了，白天类植物能卖八千块，夜间类和水生类能卖一万块，不过墓碑吞噬者例外，因为它在白天的场景也能正常生长，所以只能卖八千。打理已经长到最大的植物也是能赚钱的，每完成一次打理，白天植物每颗会掉一个金币，夜间和水生是每颗掉三个金币。因此除非是花园里摆不下了，或者急需用钱，不然长好的植物不要轻易乱卖。游戏中掉落的植物默认是放在白天场景里的，如果白天场景的位置满了就不会再继续掉植物，因此要把植物们及时用小车拖走或卖掉，以提供足够的位置。

掌握了这些规律，剩下的就只是勤劳地收钱了。禅境花园初显规模后，每天不时进入花园管理一下植物，至少起床和睡觉前要去看看，三天内赚到五十万毫不费力，持续管理N天后甚至能把你的钱包撑爆！下面是推荐刷植物的小游戏“笑到最后”（Last Stand），如图摆好这个阵型是稳过的，玩家只需要捡钱捡花盆就OK了。（岸上的大坚果可以换成磁力菇，南瓜头可以放火盆上）



●四十批布阵原则

本作的无尽模式值得玩家去反复尝试，在本人完成奖杯攻略的写作时，PSN上的最高纪录已经超过300批了。由于布阵的方法众多，因此本人就不在高手面前献丑了，只提供给大家绝对能通过前四十批的布阵思路。

生存模式无尽版的地图是池塘，每打退两批丧尸能重新选择自己接着要带的植物，像双向日葵、金属地刺这样“升级类”的植物会逐渐涨价，草坪上该植物越多，价格涨得越厉害。个人打法采用的主力武器是玉米炮、忧郁菇、冰瓜、金属地刺、香蒲，辅助是叶子保护伞、南瓜头、双向日葵，然后大家可以任意带一两个种类的炸弹备用，之前如果对这些植物的性能很生疏可以预先在别的模式中熟悉一下。采用这些武器组合的好处是，不需要刻意去管矿工丧尸与大金刚扔出的小丧尸，金属地刺则是在玉米炮填装不及或者还没架构起来时阻挡雪车和大金刚的。需要注意的是，如果玩家想要让自己的成绩出现在排行榜，请提前登录上PSN，离线状态会导致最终成绩不能被上传。



■图中的西瓜请无视……

前两批是攒阳光的最关键时期，必带的植物有向日葵、睡莲、南瓜头、大蒜、土豆雷、香蒲、大喷菇、咖啡豆、水草，双向日葵则选带，需要摆出前两批需要摆出的大致阵型如下图所示。这个过程中倭瓜少用，尽量用土豆雷撑住，头戴铁桶的要特别注意。

有了前两批的阳光铺垫，第三批到第十批之间要逐渐把阵型布置成这个样子，水里的阵型不要有变化，岸上可以稍微随意一点，玉米炮总共要八门还是六门依个人喜好而定，反正我们的目标只是四十批而已。叶子保护伞在要出现蹦极丧尸的时候赶紧种上，然后最里侧的一列和从里向外数第三列一定要有忧郁菇罩着，因为矿工丧尸和小丧尸一般都会出现这些位置。



第十批以后要慢慢把所有植物都用南瓜头罩起来，模仿者也用来模仿南瓜头，及时替换掉已经快要被吃完的南瓜头。每当大金刚和红眼大金刚大量出现，就要注意观察靠近屋子的三列，而海豚丧尸大量出现时则要注意水中的忧郁菇，适当配合携带着的炸弹，打到四十批将会非常容易。

Crash of the Titan（铜杯）

取得条件：击败第一个大金刚

奖杯说明：游戏中第一次击败背后背个小丧尸的大金刚后获得，具体模式不限。

Close Shave（铜杯）

取得条件：在五辆小车全部被使用的情况下胜利

奖杯说明：只要对局势能够正确估计，拿到此奖杯非常容易，在有把握的情况下让丧尸长驱直入就行了，个人认为坚果保龄球模式是比较容易拿到此奖杯的，具体的执行方法为：先按照常规方法打，把所有小车都保护好，等屏幕上出现“最后一批”的提示后就不用管了，看着丧尸们直奔屋子而去，小车会解决掉所有的丧尸并过关，奖杯也就得到了。坚果保龄球在冒险模式、迷你游戏、合作模式中都有。

Explodonator（铜杯）

取得条件：用一颗樱桃炸弹炸死至少十个丧尸

奖杯说明：说简单也可以，说麻烦也行的奖杯。最好的情况是在冒险模式中解开，时机是在游戏中后期关卡每次一大批丧尸出现的时候，稍微等上几秒钟就在丧尸出现最密集的右侧扔一颗樱桃炸弹，若成功，奖杯就会立刻解开。如果不太顺利的话也不必太跟冒险模式较劲，直接连接两个手柄去选择对战模式，自己一个人玩两个手柄，植物一方必须带的道具有向日葵、樱桃炸弹、坚果墙，丧尸一方墓碑必带，其他都选择正常行走且便宜的僵尸。一开始先耐心用两个手柄各自搜集阳光与脑子，植物这边一边搜集一边布置坚果墙，在相邻的三排各放上连续的两个就行，放置的具体位置最好与红线间隔一排。植物这边阵布好，就开始在这三排放丧尸，种类与位置平均分配不停地放，一定要让丧尸总数量大于十只（时刻注意坚果墙的消耗情况），最后等它们在一堆吃得香时，直接在中间一排的丧尸脚下来一颗樱桃，奖杯入手。

Smarty Branches（铜杯）

取得条件：将智慧树培育到一百英尺高

奖杯说明：这个奖杯建议留到倒数第二个搞定，“智慧树”本身在商店里卖一万块钱，但每买一包肥料都需要两千五百块，将其喂到一百英尺需要花费将近二十五万。这个金额听起来吓人，不过只要认真观看“致富之道”，这点小钱根本就不算什么。

Soil Your Plants（铜杯）

取得条件：种下十颗豌豆射手

奖杯说明：正常情况下这个奖杯是第一个拿到，因为冒险模式的第一大章豌豆射手是主力，保卫家园基本全靠它。

Shopaholic（铜杯）

取得条件：在疯狂戴夫的商店花费至少两万五千块钱

奖杯说明：属于自然达成的奖杯，戴夫商店里好多物品单价都超过了这个数目。

ZFF's 4 Evr（铜杯）

取得条件：完成合作模式中的坚果保龄球

奖杯说明：需要两个手柄才能开始，对自己操作自信的玩家可以一人玩两个手柄，只要眼明手快完全没有问题。实在觉得困难的玩家可以请有一定基础的家人或好友帮忙，合作坚果保龄球中会出现雪车与大金刚，坚果墙的填装速度到后期非常紧张，尽量让每一颗保龄球多撞几只丧尸，炸弹坚果不要乱用，把普通的保龄球利用好能收到比炸弹更好的成效，还能捡到更多的钱币。

Alive and Planting（银杯）

取得条件：撑过四十批丧尸的袭击

奖杯说明：此奖杯是玩家将本作达成100%的道路上的最大屏障，不过只要掌握了方法就会感到得心应手。游戏中对于丧尸的“批”的概念按旗子来算的，只要撑过四十批举着旗子的丧尸攻击并迎来第四十一批丧尸，在这之后的任意批数被吃掉脑子就能拿到奖杯。关于撑过四十批的具体方法请见单独的战术讲解。

Master of Morticulture（银杯）

取得条件：得到全部四十九种植物

奖杯说明：大部分的植物是随着冒险模式的流程来解锁的，剩下的九种植物则需要在戴夫的商店里面买，全部拿下需要将近十万块，其中五千块的双向日葵越早买到越好，其他的植物大家可以根据自己的喜好来考虑入手时机。

Nom Nom Nom（银杯）

取得条件：只用坚果墙、大嘴花、向日葵完成一个关卡

奖杯说明：建议在一周目冒险模式通关后，在二周目冒险模式的第一关完成，不要管疯狂戴夫为我们选了什么，也不管其他位置都带些什么，除了奖杯要求的三个植物之外其他任何植物都不要使用，否则会前功尽弃。注意此处的坚果墙是说的小坚果，不能用大的，向日葵也不要种双向日葵，模仿者更是不能使用。开始后在最里面两排种向日葵，然后就从类似中间的位置开始种大嘴花，如果发现丧尸来得有些快，大嘴花还没吃完就赶紧在前面放坚果墙，必要的时候可以把刚吞下一个丧尸的大嘴花挖掉再种新的，两排的向日葵加上白天的阳光补给是没有问题的。

Versus vs Versus（银杯）

取得条件：在对战模式中取得五连胜

奖杯说明：简单得不能再简单的奖杯了，使用两个手柄进入对战模式，选择快速开始，随便让自己操作哪一边，总之取得五连胜就行了。惟一需要注意的是每胜利一局后请直接选择“再玩一次”，否则就只能重来。

Home Lawn Security（金杯）

取得条件：完成冒险模式

奖杯说明：最后击败丧尸博士后就能取得了。



超级英雄乱斗格斗天尊

文 胜负师 & 狼来了 美编 一刀

漫画英雄对Capcom 3	Capcom	格斗
PS3 Marvel vs. Capcom 3:Fate of Two Worlds		美版
2011年2月15日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	47	铜杯	33	银杯	11	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

与前作相隔多年的《MVC3》是老卡针对欧美市场推出的重点作品之一，这个系列也一直都是欧美玩家有爱并擅长的格斗游戏，而MARVEL旗下的漫画人物不断被搬上大荧幕，也让亚洲玩家逐渐对本作产生共鸣。游戏的上手难度不大，系统较有深度，有易学难精的特征。如果单纯从奖杯角度来看，其白金难度在格斗游戏中算是比较低的，特别是和同门的《街霸Ⅳ》相比，难度更上低上几个档次，奖杯条件设计可谓平易近人。虽然本作中也有的连技挑战，但并不需要全部打完；至于网战部分的奖杯，如果有好友配合，又能注重方法，那通常一个下午就能全部解决。当然，如果有一定的格斗游戏基础，那么获得白金的速度可以加快不少，总耗时视个人情况在20至40小时之间。由于游戏本身的素质比较高，所以格斗饭和奖杯迷都值得尝试。

Master of Fate 白金
取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

I Buy the Issues 铜杯
取得条件： 看过任意一个角色的街机模式结局

Waiting for the Trade 金杯
取得条件： 看过所有角色的街机模式结局

奖杯说明： 比较费时的一个奖杯，至少要通36遍街机模式，因为只有最后打倒BOSS的那名角色才会出现结局，可调最低难度、30秒、最大伤害来节省时间。另外，可以选两个自己拿手的角色，再选一个需要打出结局的角色，在把BOSS体力打到很少时，换其出场，一个合体超杀就搞定收工了。最后收尾阶段可在画廊中确认已打出结局的角色，以免重复劳动。

Herculean Task 银杯
取得条件： 街机模式最高难度通关

奖杯说明： 对于VS型游戏基础尚浅的玩家来说，这个奖杯是个难点，这里推荐一种可操作性较强的方法。设定方面，难度当然只能是HARDEST，依然调成30秒和最大伤害。角色选择飞行道具强力的角色，比如死侍、钢铁侠、万磁王、哨兵机器人等等，援护攻击类型也选飞行道具，战斗时拉开距离发波、放援护，命中时或对手靠得太近就放波动系超杀，蹭血+耗时间的战法对电脑还是很有效的。最终BOSS的攻击力很猛，可能要多接几次关。



Saving My Quarters 铜杯
取得条件： 街机模式不接关通关

奖杯说明： 最低难度不接关无压力。

World Warrior 铜杯
取得条件： 取得5000点PP值

Champion Edition Hero 银杯
取得条件： 取得30000点PP值

Super Turbo Brawler 铜杯
取得条件： 取得100000点PP值

奖杯说明： PP值非常好赚，玩任意模式几乎都能取得，通一次街机模式都有几千点，10万点可自然取得。

Average Joe 铜杯
取得条件： 连击数达到Viewtiful Combo标准（限街机或在线模式）

Brusin' Bruce 铜杯
取得条件： 连击数达到Incredible Combo标准（限街机或在线模式）

Charles in Charge 银杯
取得条件： 连击数达到Uncanny Combo标准（限街机或在线模式）

奖杯说明： 连击数相关奖杯相当于白送，选三个超杀连击数高的角色，一个合体超杀过去就能打出100多Combo，三个奖杯一起解锁。

Playtime Is Over 铜杯
取得条件： 网络对战等级升至2级

Leading the Charge 银杯
取得条件： 网络对战等级升至4级

Combat Specialist 银杯
取得条件： 网络对战等级升至13级，或与13级的对手打一场

奖杯说明： 要升到4级非常快，一般来说打十几二十场RANK MATCH就OK了，胜率50%左右即可。不过要升到13级可不是件容易的事，一般需要近千场的实战，而且绝对需要真实力。好在这个奖杯是半传染型的，与13级或13级以上的对手对战，不论输赢，都可以获得此奖杯。（想赢13级的达人？哪有那么容易！基本上只有被虐的份，能摸到一下就不错了）13级对手的名片上方有一颗大的五角星，下方有三颗小的，目前13级以上的高人已经有一些了，玩家只需全条件ANY进行搜索，碰碰运气。从实践来看，搜到的概率并不低。

Welcome to Avengers Academy! 铜杯
取得条件： 完成任务模式中的80个任务

Passed the Field Test 铜杯
取得条件： 完成任务模式中的160个任务

A New Avenger 铜杯
取得条件： 完成任务模式中的320个任务

奖杯说明： 任务总数是360个，每个角色10条，平均每人完成9条就够了。一般都是从第7条开始才有些难度，而且大部分都属于基础连段，难度特别大的几乎没有，所以比起《街霸Ⅳ》的连技挑战实在简单太多了。部分连技的输入时机上有一定讲究，有的需要最速，有的需要延迟，具体请参看"任务指南"部分。

Comic Collector 金杯
取得条件： 解锁画廊模式中的所有内容

奖杯说明： 这个金杯不算特别麻烦，因为有很多解锁内容是顺便取得的。需要注意的是，游戏一开始只能选32个角色，还有4个在取得少量PP点数之后就能使用。任务模式每个角色至少要完成一条，

36 名角色街机模式都要打出结局来，惟一可能遗漏的是最终 BOSS 的相关 CG，取得方法是打到最终 BOSS 处故意自杀，然后不接关等读秒结束即可，也就是说街机模式最少要打 37 遍。



Mega Buster
铜杯

取得条件：累计用掉 1000 条超杀槽（限街机或在线模式）

奖杯说明：在街机模式中积极使用，可自然解锁。

Ultimate Nullifier
铜杯

取得条件：完成 30 次 Advancing Guard（限街机或在线模式）

奖杯说明：防御中按除 S 以外的任意两个攻击键，可将对手弹得更远，经常会用到。

Be Gone!
铜杯

取得条件：完成 10 次 Snap Back（限街机或在线模式）

奖杯说明：输入 236P1 或 P2 将对手打出场强制换人，要消耗 1 条超杀槽，可在刷街机模式结局时顺便取得。

Back at 'Cha!
铜杯

取得条件：完成10次Crossover Counter（限街机或在线模式）

奖杯说明：防御中方向推前输入P1或P2，队友会替换原本场上的队员，同样在刷结局时完成吧。

Excelsior!
铜杯

取得条件：完成 10 次 Team Aerial Combo（限街机或在线模式）

奖杯说明：用地面 S 将对手挑空后随之跳起使用空中连技时，输入上下左右任意方向 +S 就会换队员上场继续追打，可在街机模式里多打呆头呆脑的 AI。

Big Bang Theory
银杯

取得条件：用Hyper Combo终结对手30次（限街机或在线模式）

奖杯说明：Hyper Combo就是通常说的超必杀技，需要消耗1至3条气槽，在刷结局时多用超杀完成最后一击即可。

Galactic Smasher
银杯

取得条件：用Crossover Combination终结对手30次（限街机或在线模式）

奖杯说明：就是使用合体超杀完成最后一击，P1+P2同时按便可发动，但要消耗2至3条气槽，在刷结局时多多使用。

Wreak "Havok"
铜杯

取得条件：在比赛中使用一次X-Factor（限街机或在线模式）

奖杯说明：一场比赛中只能用一次X-Factor，输入方法L+M+H+S四键同按。

Turn the Tables
铜杯

取得条件：完成一次 Team Aerial Counter（限街机或在线模式）

奖杯说明：就是对手在使用空中换人连击时，我方刚好与对手输入的指令一致，那么就可以中断对手的连击。这种情况在街机模式中不容易遇到，最好是和朋友配合，在网战中完成。

One Step Ahead
银杯

取得条件：完成50次First Attack（限街机或在线模式）

奖杯说明：就是在开局时率先命中对手，注意是命中，对手防御时不算。在刷结局过程中可自然取得。

Avengers Assemble!
铜杯

取得条件：由钢铁侠、雷神托尔、美国队长组队赢一场比赛（限街机或在线模式）

Badds to the Bone
铜杯

取得条件：由钢铁侠、斯宾塞、魔多客组队赢一场比赛（限街机或在线模式）

Darkstalkers
铜杯

取得条件：由《恶魔战士》中的角色组队赢一场比赛（限街机或在线模式）

Weapon X
铜杯

取得条件：由金刚狼、死侍、X-23组队赢一场比赛（限街机或在线模式）

Female Flyers
铜杯

取得条件：由凤凰女、暴风女、莫妮卡组队赢一场比赛（限街机或在线模式）

Whose Side Are You On?
铜杯

取得条件：在线模式中让美国队长VS钢铁侠

Fate of Two Worlds
铜杯

取得条件：在线模式中让隆VS金刚狼

Duty and Deus Ex Machina
铜杯

取得条件：在线模式中让美国队长VS魔多客

Copy This!
铜杯

取得条件：在线模式中让蜘蛛侠VS模仿大师

Raccoon City Incident
铜杯

取得条件：在线模式中让克里斯VS威斯克

Fate of the Satsui no Hadou
铜杯

取得条件：在线模式中让隆 VS 豪鬼

奖杯说明：以上奖杯要是在网战时碰运气的话可能要花不少的时间，建议两个好友商量好，在玩家对战中可以非常迅速地搞定所有的特定角色奖杯。

Brave New World
铜杯

取得条件：参加任意在线模式

Steel Battalion
铜杯

取得条件：防御100次（限街机或在线模式）

Passport to Beatdown Country
铜杯

取得条件：在所有的场地战斗过

奖杯说明：刷街机模式的过程中只有一个场地不会出现，那就是练习模式的场地，在那里补一场对战即可。

Full Roster
银杯

取得条件：在线模式中与所有的角色对战过

奖杯说明：有些角色的使用率实在很低，所以最好还是找好友配合解决，最少打12场即可，DLC角色不算在内。

Who Will Answer the Call?
铜杯

取得条件：进入一个有 8 名玩家的对战房间

奖杯说明：在人比较多的时间段去搜房间吧，见到有五六个人的房间就进去等着。非常有意思的是，如果你是最后一个进入八人间的，那么其他人可能会向你欢呼致意，因为他们的奖杯也同时解了。

A Hero Stands Alone
铜杯

取得条件：不使用援护赢一场比赛（限街机或在线模式）

Need a Healing Factor
铜杯

取得条件：不使用防御赢一场比赛（限街机或在线模式）

School for the Gifted
铜杯

取得条件：在线 RANK MATCH 中取得五连胜

奖杯说明：现如今《MVC3》的高手如云，而低段者中用飞行道具打消耗战、用判定强的角色摸奖的人也不少，所以五连胜对于初心者来说还是有点麻烦的。不过本作有一个极大的漏洞可钻，那就是使用S/L 大法！搜索时搜与自己同级别的对手，如果赢了，就备份存档，输了的话就退出游戏，将之前的存档重新拷回去，你会发现连胜数并没有中断。如此反复操作，五连胜总是可以达成的。



[任务模式难点指南]

金刚狼 WOLVERINE

任务 9： 236H 后必须连打 H 以提高对方的浮空高度，接着发动 22AA 后的 5H 才能接上。

任务 10： J2H 后的 5M 必须延迟输入使打点降低，随后的空连部分 JM JM JH JS 也必须延迟，否则落地后的援护攻击接不上。

绿巨人 HULK

任务 7： 623AA 必须在捶地动作出现后最速 X-Factor 取消来接 214AA。

任务 10： 最后空连部分中的 JH 和 JS 稍微延迟，落地召唤援护后立即出 214AA。

钢铁侠 IRON MAN

任务 7： H 和援护一起按，之后的 623L 也要紧接在之前的 H 后输入。

任务 9： 最后的 5H 在落地后最速输入即可。

任务 10： 第一个 5S 挑空后最速起跳并在上升中输入 JM JM JH，接着的 JS 稍微延迟，这样一来落地后的援护攻击才能命中对手。

美国队长 CAPTAIN AMERICA

任务 7： 在版边会使连段难度下降，最后的 214M 必须在第一下命中后立刻用 214AA 取消。

任务 9： J236M 落地后，稍微延迟起跳并在上升中输入 JM JM J2H J236L，之后的 5H 必须延迟出使打点降低，否则后面的 214L 会使对方浮空太高而无法接上 214AA。

任务 10： 推荐在版边完成任务，2H 和援护一起按，之后的 214L 也要紧接在之前的 2H 后输入，第一个 5H 最速输入，第二个 5H 在 X-Factor 后稍微延迟输入即可。

死侍 DEADPOOL

任务 8： 推荐在版中完成，全部招都以最速输入即可。

任务 10： 推荐在版边完成任务，起始时的 2M 不能和援护同时按，必须按照 2L 2M 援护 2H 的顺序输入，之后的 214L 也要紧接着之前的 2H 输入，否则援护攻击命中后的 2M 会打空，623H 追加 H 后的 236AA 要稍微延迟，最后的 214AA 也要在前一招 214M 后稍微延迟输入。

毁灭博士 DOCTOR DOOM

任务 8： 6H 后延迟起跳，随后的两个 JM 都要打满两下且尽量延迟，空连落地后的最速 5H 要打满两下后再出 623H。

任务 9： JM 后的 2L 和援护一起按，之后的 2H 也要紧接着之前的 2L 输入，6H 后的 623H 必须最速，硬直结束后稍微前行一小步再出 2H，否则最后的 623H 623AA 接不上。

任务 10： 6H 后最速起跳，任务中的两个 JM JS 部分都是在起跳的上升过程中最速输入且 JM 都只打一下，第一个 5H 只打一下便立刻出 5S，援护和最后的 5H 一起按且 5H 必须打满两下后再出 623AA。

超级斯克鲁尔人 SUPER-SKRULL

任务 5： 需要 5L 连打的必杀技，只要发出来后系统便会自动将招式出完整，不用一直连打，招式的最后一下会令对手进入短暂的浮空状态，236AA 便在这个时机中输入，后面的任务中有需要连打的必杀技与本任务的原理相同。

任务 8： 1P 位置限定，建议在版边完成，空连部分稍微延迟和 623H 最速输入便可。

任务 9： 空连部分稍微延迟输入，JS 将对手叩落到地面后最速召唤援护，接着的 236H 稍微延迟使出，最后连打 L 接 236AA 的部分与任务 5 相同。

任务 10： 推荐在版边完成，如此一来 J2H 才容易命中对手，注意 J2H 不能连打，否则会变成其他招，最后的指令是 623M+H。

雷神托尔 THOR

任务 8： 最后的 236AA 必须在之前的 623M 将对手叩落回地面后才可使出。

任务 9： 421M 蓄到系统自动放出即可，之后的 5S 要稍微延迟使出，否则就算连上了之后的 JH JS 系统也不承认。

任务 10： 任务中标明 623H 必须蓄到最大，但实际上蓄力反而会使难度上升，不蓄力即可，系统承认，注意最后的 236AA 要在 623H 命中对手后最速输入。

女绿巨人 SHE-HULK

任务 9： 推荐在版边完成，2H 和援护一起按，之后的 5S 也要紧接着之前的 2H 输入，空中部分打完落地后的 22S6M 必须迅速输入，之后的 236AA 必须在 22S6M 命中对手的瞬间使出。

任务 10： 5S 挑空后，两个 JM 在上升中连续输入，接着的 JH 稍微延迟，而 JS 需要延迟更多的时间输入，否则回到地面后召唤出来的援护攻击不能命中对手，两次的 236AA 都必须分别在 22S6M、22S6L 命中对手后立即输入。

蜘蛛侠 SPIDER-MAN

任务 7： 建议在版边完成，9S+A 后必须在离地瞬间开始输入 JL JM JH，考验玩家手速的任务。

任务 8： 建议在版边完成，空连落地后的援护要最速召唤，之后立刻输入 421H。

任务 9： 同样是考验玩家手速的任务，全程最速输入即可。

任务 10： 推荐在版边完成，基本全程最速，空连部分 J421L 命中对手后稍微延迟再输入 JM。



X-23 X-23

任务 8： 荐在版边完成，空连落地召唤援护后必须最速输入 236M 并蓄满，命中倒地的对手后必须迅速输入 623AA。

任务 9： 推荐在版边完成，全程最速即可。

任务 10： 推荐在版边完成，全程最速，空连部分的 J236M 打点必须要高，否则收招落下时的 JM JM 接不上。

魔多客 M.O.D.O.K.

任务 9： 第一个 5S 尽量延迟，2M 后接第二个 S 的时间点比较怪异，建议 2M 后连打 S。

任务 10： 3H 必须在 6H 的硬直结束后最速输入，空连落地后最速召唤援护再发 2M，之后的 H 允许在 2M 后连续输入或者稍微延迟再输入。

凤凰女 PHOENIX

任务 8： 空连部分用 JS 将对手叩落且自己也落地后，紧接着在起跳上升中最速输入 236M，玩家可尝试用 2369M 的输入方式，J236M 在火球发出后不要等火球命中对手再出 236AA。

任务 9： 空投必须在较高的位置使用，否则紧接着落下途中的 JH JS 很难连上。

任务 10： 推荐在版边完成，214L 后的 5S 稍微延迟出能使后面的连段更安定。

万磁王 MAGNETO

任务 8： S 挑空后最速起跳并在上升中输入 JH，接着立刻进行空中前冲取消 JH 的硬直，然后在下落中输入 JM JH，之后的 H 也要在落地后立刻输入。 最后 214AA 的输入时机是在 214L 命中对手的瞬间。

任务 9： 难点基本和上一个任务相同，全程最速即可。

任务 10： 推荐在版边完成，2M 和援护一起按，之后的 2H 214M 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，最后部分的 236AA 在命中对手的瞬间用 X-Factor 取消，最后的 623AA 也要在 236H 击中对手后最速输入。

暴风女 STORM

任务 8： 空投没有高度要求，注意 214L 必须在落地后再使出，三个 9S+A 都要在命中对手瞬间输入下一个指令。

任务 9： 2H 后迅速起跳输入低空 J3S+A，时间还算较宽松，之后的 5M 必须迅速输入。

任务 10： 空连部分的 J214S 后接 JL 必须最速，召唤援护后的 5S 稍微延迟输入，紧接的 JH 必须最大延迟输入，否则随后的 JS 将对手叩落后没有充足的时间让 214AA 对倒地的对手产生判定。

多玛莫姆 DORMAMMU

任务 8： 觉得 3H 后接 2M 的时间点不好掌握可以连打 2M，而三个 2M 都可以用 3M 来代替，6H 也可以连打输入，2H 尽量在对手浮空位置较高的时候命中，否则 5S 挑空对手后的空连部分时机较难掌握。

任务 9： 623L 在命中对手的瞬间用 236AA 取消，然后等 236AA 的攻击判定快要结束的时候发动 X-Factor，这样对手才会有足够的时间让随后的 236L 命中，最后的 236AA 在之前的 236L 命中对手后再输入。

任务 10： 第一次空连将对手叩落后，必须先召唤援护再按 3H，待援护的攻击命中对手后最速输入 5S，此外两个 5S 挑空对手后都稍微延迟起跳进行空连部分，623L 接 236AA 的要点和 X-Factor 的发动时间与上一个任务中的相同，最后的 214AA 在 X-Factor 后最速输入即可。

模仿大师 TASKMASTER

任务 6： 4H 后稍微延迟再接 5S，J236H 在空连落地后最速起跳输入，推荐用 2369H，注意最后的是 236M+H。

任务 7： 全程最速输入，最后的 236L+M 可以用 AA 来代替。

任务 8： 2M 和援护一起按，之后的 2H 4H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。

任务 9： 空连部分的 JH 和 JS 都尽量延迟输入，JS 将对手叩落且自己也回到地面后召唤援护的同时最速起跳，输入 J236H 后按稳 H 以增加攻击次数，如此一来援护攻击会变得容易命中，注意最后一个指令是地面上的 236M+H 而不是空中的。

任务 10： 6H 后的 JM JM JS 都必须最速，紧接着 M 命中对手后需打满两下再接 H，S 最好能在 4H 后稍延迟输入，最后指令是 J236M+H。

哨兵机器人 | SENTINEL

任务 8： 援护不要与 2M 一起按，应稍迟于 2M 输入，之后的 214L 在 2M 命中对手两下后最速输入。
任务 9： 推荐在版边完成，全程最速即可。
任务 10： 623H 后的 S 打点不能太低，否则空连部分不容易连上，最后部分中 236L 命中对手后立刻输入 214AA，在 214AA 的三波飞行道具中的第一波击中对手后立即发动 X-Factor 然后最速输入 236M，之后的 236AA 也是在 236M 命中瞬间输入。

- CAPCOM 阵营 -

隆 | RYU

任务 8： 421L 稍微延迟输入，如此一来对手就不会被打到另外一边。
任务 9： 6H 和援护一起按，之后的 214H 也要紧接在之前的 6H 后输入。
任务 10： 623AA 接 M 的时机是在 623AA 的特写画面结束后，看见钢铁侠落下来时输入 5M，421L 稍微延迟，否则容易出现对手错位导致 5M 打空的情况，最后的 J236AA 必须在之前的 J214H 打满五下后再输入。

莫妮卡 | MORRIGAN

任务 3： JM JH 必须在特殊滑空中输入，特殊滑空就是快速输入 66。
任务 6： 最后的 J236AA 在之前 623H 的攻击判定结束后再输入，这样较容易连上。
任务 7： 2M 和援护一起按，之后的 2H 236H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。
任务 9： 2M 和援护一起按，之后的 2H 236H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，建议之前的 2L 打满两下再接 2M，这样可以较容易掌握连段的时间点。
任务 10： 5H 可以打满再接 S 让连段时机变得宽松一些，J214S 后的 JL 必须最速输入。

克里斯 | CHRIS

任务 8： 全程最速输入，214M 追加的 H 连打即可。
任务 9： 第一个 JS 延迟输入，落地后最速按 8 起跳并和援护一起输入，在跳到最高点时输入 J236H，最后一个 5S 要在对方被援护攻击打中开始从空中落下且高度较低的时候输入。
任务 10： S 要在 236AA 的最后一发爆弹命中对手后稍微延迟输入。

但丁 | DANTE

任务 789： 全程最速即可。
任务 10： 全程最速，3H 连打后追加的 6H 在命中对手后立即输入 S+A。

菲里西娅 | FELICIA

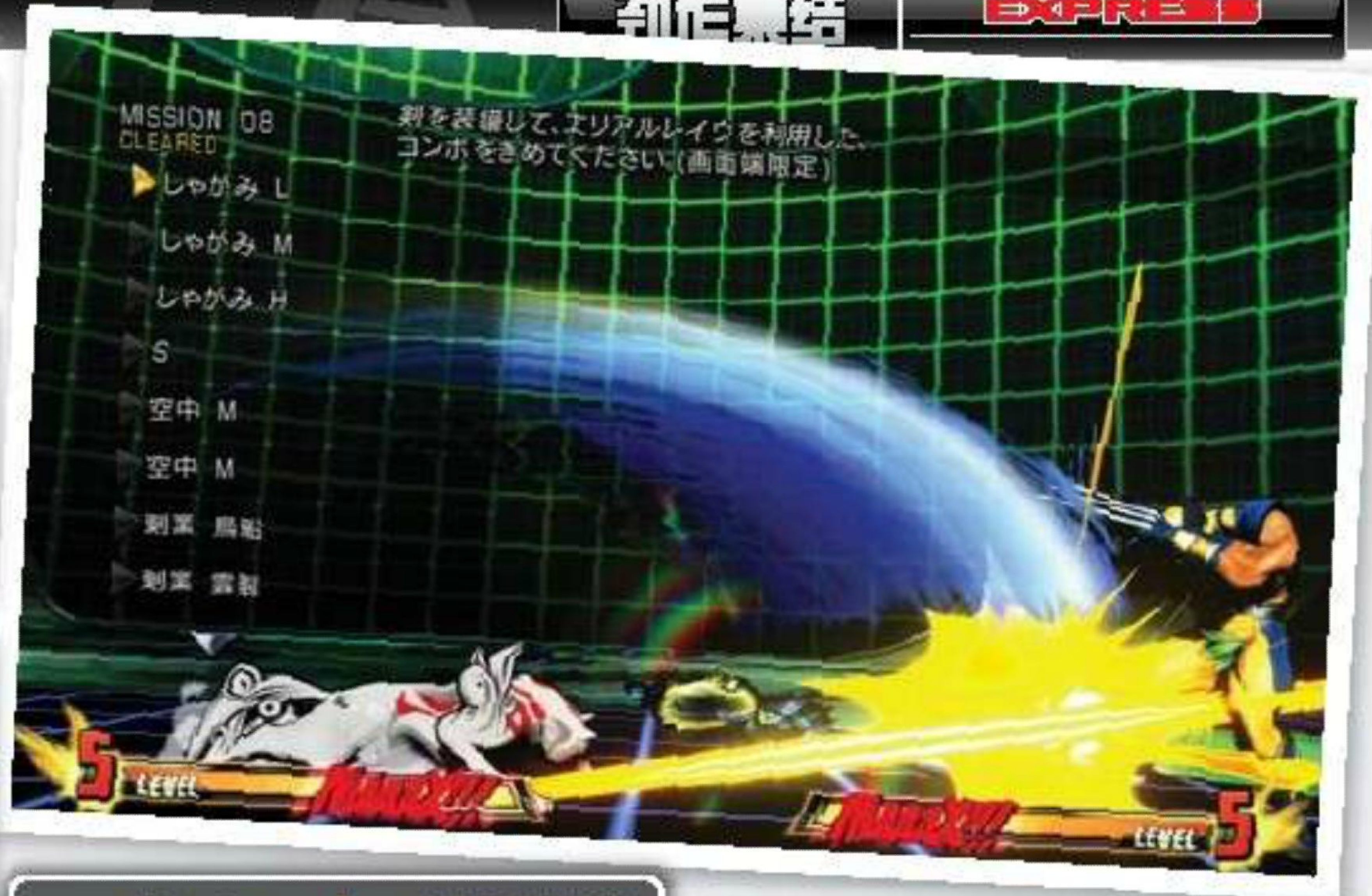
任务 78： 全程最速即可，任务 8 推荐在版边完成。
任务 9： 空连部分的 JH 和 JS 稍微延迟，落地后最速召唤的援护攻击才容易命中，623H 要在召唤掩护后稍微延迟输入，X-Factor 建议在之前的 236AA 击中对手五到六下的时候发动。
任务 10： S 之前的部分全部最速，5S 将对手挑空后的空连部分中，JH 和 JS 稍微延迟输入，落地后先召唤援护再输入 3M。

春丽 | CHUN-LI

任务 6： 推荐在版边完成，S 后要延迟起跳。
任务 7： S 后延迟起跳能使落地后召唤援护的时机变得宽松。
任务 8： 推荐在版边完成，最速即可。
任务 9： 建议 236AA 命中对手的瞬间发动 X-Factor 取消，否则 236AA 会将对手的浮空位置变高，此时再发动 X-Factor 取消的话，随后 2H 的打点会变得不理想以至于提高连段的难度。
任务 10： 推荐在版边完成，2H 将对方扫倒后最速起跳并在上升中最速输入 JL JM，紧接着的 JM JH JS 都稍微延迟输入，否则春丽着地后的 L 会打空。

崔西 | TRISH

任务 7： S 后延迟起跳即可。
任务 8： M 和援护一起按，之后的 2H 也要紧接在之前的 M 后输入。
任务 9： 空投的位置不能太低，否则援护攻击不能命中倒地的对手，S 后延迟起跳，JS 落地后先召唤援护再输入 623AA。
任务 10： 推荐在版边完成，全程最速，S 后最速起跳并在上升中最速输入 JM，J214L 命中对手后在落下的途中输入 JM JH。



大神 | AMATERASU

任务 7： 236M 可以连打，连打后 623AA 的输入时机变的宽松。
任务 8： 必须在剑模式下进行任务，J236S 和 J236AA 都需要在各自的前一招命中对手后迅速输入。
任务 9： 必须在剑模式下进行任务，JH 蓄力必须在 J236H 命中对手后最速输入。
任务 10： 推荐在版边完成，全程最速，最后部分的要点和任务 8 中的相同。

红侠乔伊 | VIEWTIFUL JOE

任务 7： S 后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再起跳，起跳后在最高点输入第一个 J214M，第二个 J214M 要在第一个的硬直结束后最速输入。
任务 9： S 后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再起跳，J214H 着地后最速输入 623AA，接着的 JH JS 必须最速起跳输入。
任务 10： 推荐在版边完成，623M 后的 JH 必须最速输入，第二个 JS 打满三下后再出 J214H，在 623AA 最后一拳命中对手后立即最速且有节奏的输入 8H 8H 8H。

特隆 | TRON

任务 7： 指令投后的 2H 可以连打输入，援护要在 6H 后稍微延迟召唤，H 和 236AA 都要最速输入。
任务 8： 第一个 J421H 可以用 4217H 的方式输入，M 可以多打几下后再接 421H。
任务 9： 推荐在版边完成，两个 5M 都尽量在命中对手一下后立刻用 6M 取消，6M 命中后也要最速起跳接 JM。
任务 10： 623AA 命中对手后立即发动 X-Factor，然后等机器人的攻击判定差不多结束的时候再出 M，236AA 要在之前 421H 的动作结束前输入。

威斯克 | WESKER

任务 8： 2M 和援护一起按，之后的 2H 623L 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，H 要最速。
任务 9： 第二个 236L 后先按援护再按 3H，让援护攻击两下打完对手开始落下时再输入 S。
任务 10： 236L 后先按援护再按 3H，3H 的动作结束后迅速输入 236H 追加 H，之后的 2M 可连打输入。

亚瑟 | ARTHUR

任务 8： 推荐在版边完成，全程最速，2H 和援护一起按，之后的 236H 也要紧接在之前的 2H 后输入。
任务 9： 全程最速，6H 在 214H 的飞行道具还没有回到自己身上前输入。
任务 10： 214AA 在 214H 的第一下命中对手的瞬间最速输入，之后的 H 可以用连打输入，214L 的火把丢出后立即输入 236AA，最后的 623AA 在 236AA 的动作结束后最速输入。

斯宾塞 | SPENCER

任务 6： 发动 X-Factor 后召唤援护的时机非常宽松，最后的 214AA 要在援护攻击命中的瞬间输入。
任务 7： L 要在 623L 动作结束后的瞬间输入，最后的 J236H 在 JS 叩落对手后自己快要落到地面的时候输入。
任务 8： J236H 的输入时机和上一个任务中的相同，之后的 JH 在 J236H 的动作结束后最速输入。
任务 9： J236H 的输入时机和任务 7 中的相同，236M 追加 M 后的 M 要稍微延迟输入。
任务 10： 236H 的输入 J 时机和任务 7 相同，接着的 JS 延迟输入，最后的空连部分时 JH 和 JS 都要稍微延迟输入，落地后最速召唤援护，214AA 要在援护攻击命中的瞬间输入。

洛克人ZERO | ZERO

任务 6： 推荐在版边完成，214AA 可以在 6H 几乎打满后再输入，之后的 5M 最速输入。
任务 7： 推荐在版边完成，全程最速即可。
任务 8： 空投没有高度要求，落地后先召唤援护再输入 J236H，J236H 都可以用 2369H 的方法输入，6H 在 J236H 的动作结束后立即输入。
任务 9： S 挑空对手后的空中部分稍微延迟，这样一来落地后的 236AA 才能命中对手。
任务 10： J236H 都可以用 2369H 的方法输入，两个 S 挑空后空连部分中的指令建议都延迟输入，两次 J236H 都在落地召唤援护后再输入，623AA 在 J236H 着地后立即输入。



绯红毒蛇 C.VIPER

任务7：空投没有高度要求，全程最速。
任务8：S有两段，命中对手后稍微延迟起跳，空连落地后迅速输入214AA。
任务9：推荐在版边完成，S+A蓄满，2M和援护一起按，之后的2H 214L也要紧接在之前的2M后连续输入。
任务10：623S命中对手的瞬间便可以起跳输入之后的空连部分，S后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再输入623L，623AA在援护攻击命中对手后再输入。

哈格 HAGGAR

任务7：236AA后的5S稍微延迟输入。
任务8：2M和援护一起按，之后的2H也要紧接在之前的2M后输入，5S在对手被援护攻击命中开始落下后稍微延迟输入，623AA在空连落地后最速输入。
任务9：第一个5S命中对手后稍微延迟起跳，J2H落地后最速输入2H。
任务10：推荐在版边完成，S+A命中对手一下后立刻发动X-Factor，第二个5S挑空对手后延迟起跳进行空中部分，否则之后的JS容易打空。

豪鬼 GOUKI

任务7：214H有五段，J214L命中对手的瞬间输入J236AA。
任务8：2M和援护一起按，之后的2H 214L也要紧接在之前的2M后连续输入，援护攻击命中后的5H打点不能太低，否则后面连段的位置不理想，421L追加L后的2M打点不能太高，否则2H容易打空。
任务9：421L追加L后的2M尽量延迟输入以使打点降低，否则后面连段中5S挑空对手后的空连部分容易打空，J236AA在J214H命中对手一下后立即输入。
任务10：6H后的2M打点不能太高，否则之后的空连部分不好调整，空连部分中的指令都稍微延迟输入，落地最速召唤援护后再输入421L追加M，之后的5M 5H 623AA要在着地后最速输入。

蕾蕾 LEI-LEI

任务7：2H延迟输入，打点要低。
任务8：214AA在第一下命中对手后发动X-Factor，随后的421H最速输入。
任务9：要点与任务7和8的相同，最后的236AA也要在X-Factor后最速输入。
任务10：第二个2H和援护一起按，之后的421H也要紧接在之前的2H后输入。





文 MR.Shark 编 胜负师 美编 一刀

引擎轰鸣 警笛长鸣 掀起新一轮热力追踪

极品飞车 热力追踪	EA	竞速
PS3 Need for Speed:Hot Pursuit		美版
2010年11月16日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	73	铜杯	56	银杯	14	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

《极品飞车》这个系列估计大家都不陌生，但自从《极品飞车 卡本峡谷》之后这个系列就一蹶不振，近年来EA开始重新重视本系列，再次回归到“热力追踪”这个让人熟悉的副标题令FANS感动，我们又能拿起手柄进入到激烈的警匪争战当中了。本作发售不久后，EA就推出了首个追加包，对于喜欢“《极品》系列”的玩家来说还是值得购买的。追加包包含了新车辆、新赛事、还有新奖杯，总共11个追加奖杯，银2，铜9。如果是冲奖杯买追加包的话，直接购买52港币的追加包即可，此追加包不包括反抗包的内容，而反抗包只追加车辆，与奖杯无关。之后EA又在二月底、三月初连续放出了3个追加包，每个都是56港币，更新了11个奖杯，9铜2银，但这回EA比较坑爹，要想拿齐这11个奖杯需要购买全部3个追加包，要花费168港币！总而言之不是纠结奖杯完美度的玩家不建议购买，只多几辆车和一些新赛事，赛道还是从前的。

●快速白金指南

本作大部分奖杯与车手和警察的等级有关，只要将车手和警察的赛事全都拿金牌，就可以取得相当数量的奖杯。《极品飞车 热力追踪》以爽快的操作著称，操作简单容易上手，要想达成本作的全奖杯并不难，只要注意以下几点：

1. 拐弯甩尾尽量不要用L2键，这样会减慢车速，可以轻轻点一下方块键，这样在不失速的情况下，车就可以使出漂移。

2. 建议使用追尾视角，如果用保险杠视角会让你不能及时躲避车辆或者准确的过弯，毕竟《极品飞车 热力追踪》不追求真实，可能玩惯《GT赛车》等拟真驾驶的玩家需要一点时间适应一下。



3. 建议行车道路为逆行，因为逆行能快速恢复氮气，对于一些时间赛来说很管用。

警察赛事简介

赛事	比赛内容
快速反应	就是时间赛，规定时间达到目的地，注意车碰壁会扣时间
试驾	跟快速反应一个性质
热力追踪	你扮演警察去逮捕车手
拦截	警察与车手1对1

车手赛事简介

赛事	比赛内容
竞速	车手之间相互比赛，没有警察干扰
对决	1对1比赛
时间试炼赛	规定一个时间，你必须在时间内到达终点
试驾	跟时间试炼赛一样，换了种叫法
挑战	还是跟时间试炼赛一个性质，但是会出现警车干扰
热力追踪	跟竞速一样，但是会出现警车干扰

NFS超热力追缉菁英
白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯（不包括 DLC 奖杯）

缔造成绩
铜杯

取得条件：选择一项朋友 Autolog 推荐或超越朋友
奖杯说明：当朋友游玩单机赛事时，某些赛事超过你的成绩，此赛事将重新点亮，你可以挑战好友的最好成绩。

涂鸦
铜杯

取得条件：在动态墙面上建立“新帖文”或“撰写回复”
奖杯说明：在动态墙面会看到好友分享的截图，随便回复一下就行了。

分享美梦
铜杯

取得条件：分享梦幻截图至动态墙面
奖杯说明：注意这个截图不是按 R3 键照的照片，而是按 START 出现菜单选项，选择照相模式照的图片。（拍照功能必须连接网络才能使用）

社会名流
铜杯

取得条件：拥有 5 位以上 NFS 好友
奖杯说明：有 5 名 PSN 好友玩过本作并联网登陆过。



逮到你了！
铜杯

取得条件：逮捕一名车手
奖杯说明：用警车第一次逮捕车手。

警员
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【3】警员
奖杯说明：警车等级到达 3 级。

巡警
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【5】巡警
奖杯说明：警车等级到达 5 级。

骑警
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【8】骑警
奖杯说明：警车等级到达 8 级。

警司
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【11】警司
奖杯说明：警车等级到达 11 级。

警督
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【14】警督
奖杯说明：警车等级到达 14 级。

卧底警探
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【17】卧底警探
奖杯说明：警车等级到达 17 级。

警监
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【18】警监
奖杯说明：警车等级到达 18 级。

追缉警探
铜杯

取得条件：以警察身分晋级【19】追缉警探
奖杯说明：警车等级到达 19 级。

终极执法者
银杯

取得条件：以警察身分晋级【20】终极执法者
奖杯说明：警车等级到达 20 级满级。

警界先锋
金杯

取得条件：在每项单人警察任务中获得甲等
奖杯说明：警察赛事全部获得甲等，难点在于快速反应，尽量不要撞墙，熟悉赛道多抄近道。

追逐
铜杯

取得条件：以警察身分参与 10 场线上热力追踪

赏金猎人
铜杯

取得条件：以警察身分参与 10 场线上拦截

复仇在我
铜杯

取得条件：弄毁一辆警车
奖杯说明：车手第一次撞毁警车。

嫌犯
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【2】嫌犯
奖杯说明：车手等级达到 2 级。

追缉目标
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【4】追缉目标
奖杯说明：车手等级达到 4 级。

重罪犯
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【6】重罪犯
奖杯说明：车手等级达到 6 级。

违法者
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【8】违法者
奖杯说明：车手等级达到 8 级。

不法之徒
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【11】不法之徒
奖杯说明：车手等级达到 11 级。

通缉犯
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【14】通缉犯
奖杯说明：车手等级达到 14 级。



逃亡者
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【17】逃亡者
奖杯说明：车手等级达到 17 级。

恶名之徒
铜杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【19】恶名之徒
奖杯说明：车手等级达到 19 级。

头号通缉犯
银杯

取得条件：以车手身分达到通缉等级【20】头号通缉犯
奖杯说明：车手等级达到 20 级满级。

淘金者
金杯

取得条件：选在每项车手任务中获得一面金牌
奖杯说明：车手所有赛事获得甲等，难点是时间试炼赛，好在比警察的快速反应简单些，没有惩罚时间。

飞速狂欢
铜杯

取得条件：参与 10 场线上竞速

逮@@@@@@
铜杯

取得条件：以车手身分参与 10 场线上热力追踪

逃脱大师
铜杯

取得条件：以车手身分参与 10 场线上拦截



烧胎
铜杯

取得条件：填满氮氧剂量，然后一次用光，而没有碰撞任何东西
奖杯说明：逆行或者尾随对手都会快速加氮气。

铜墙铁壁
铜杯

取得条件：部署路障并使车手冲撞

电击系统
铜杯

取得条件：用 EMP 击中目标

击中确认
铜杯

取得条件：用钉刺带命中目标

空中协力
铜杯

取得条件：请求直升机支援，并用钉刺带命中车手

强硬拒绝
铜杯

取得条件：首度使用干扰器影响警察

狂飙禁区
铜杯

取得条件：充分使用涡轮而没有碰撞任何东西
奖杯说明：最好在有较长直道的公路使用涡轮增压，不要发生碰撞。

威力尖钉
银杯

取得条件：用钉刺带击中以 EMP 瞄准你的车辆
奖杯说明：当对手使用 EMP 瞄准你时，此时你释放钉刺带并击中即可。

针之眼
铜杯

取得条件：以车手身分，在全无碰撞的情况下穿越毫无受损的路障
奖杯说明：警察使用路障后，公路上警车会一字排开，但会留有一个空隙，只能通过一辆车，准确通过不发生碰撞即可。

分享喜悦
铜杯

取得条件：拍摄 BMW 梦幻截图并与你的朋友分享
奖杯说明：使用 BMW 系列车型照一张截图并上传分享即可。（拍照功能必须连接网络才能使用）

惊人成就
银杯

取得条件：驾驶 Subaru WRX STI 在一场赛事中累计 2000 码（1830 公尺）的甩尾距离
奖杯说明：警察生涯模式，选择 Lightning Reflex 这场快速反应赛事，驾驶 Subaru WRX STI 尽情的甩尾吧，这条路弯道足够满足漂移的距离。



大黄蜂飞行
银杯

取得条件：驾驶车色为 Bee Yellow 的 Chevrolet Camaro SS 在“Muscle Reflex”赛事中获胜

用摇的，不要搅拌
铜杯

取得条件：驾驶 Aslon Martin 赢得任意一场“热力追踪”

敞篷湿身
铜杯

取得条件：在雨天驾驶任意 Corvette
奖杯说明：车手生涯模式里，时间计时赛 SLIDE SHOW 系统默认是雨天，选择雪佛兰 Corvette ZR1 跑完即可。



酷斯拉
银杯

取得条件：驾驶 Nissan GT-R SpecV 在“Run to the Hills”取得任何奖牌而不使用武器
奖杯说明：注意不能使用任何武器，只要达到铜奖牌的要求就行。

钢铁人
银杯

取得条件：驾驶 Audi R8 在“热力追踪”、“拦截”和“快速反应”赛事中取得甲等

电力全开
银杯

取得条件：在“Porsche Patrol”中使用 EMP 逮捕 Porsche 918 Spyder
奖杯说明：在追捕过程中，因为会有其他赛车干扰，而且你只能看到车的背部，你很难分清那辆是保时捷 918 Spyder。



黑蛇之吻
银杯

取得条件：驾驶黑色 Dodge viper SRT10 ACR 或 Ford shelby GT500 Super Snake 时用钉刺带命中警察





午夜牛仔
银杯

取得条件：在夜间沙漠中拍摄一张车色为 Midnight Blue Metallic 的 Ford GT 梦幻截图
奖杯说明：车手自由驾驶模式，选 FORD GT 颜色 Mightnight Blue，跑到沙漠（地图右侧基本上都是沙漠）等天黑再拍照就拿到了。



●超级跑车包（DLC）

挡泥板破坏者
铜杯

取得条件：驾驶 GUMPERT apollo s 弄毁 5 辆警车

反咬一口
铜杯

取得条件：驾驶 Bugatti Veyron 16.4 Super Sport 攻克一名好友的推荐
奖杯说明：当朋友游玩追加赛事时，某些赛事超过你的成绩，此赛事将重新点亮，你可以挑战好友的最好成绩，超越好友的成绩即可。

炫耀
铜杯

取得条件：拍摄 Porsche 911 GT2 RS 的照片，并与你的好友分享
奖杯说明：按 R3 拍摄，之后上传照片即可。

呼啸而过
铜杯

取得条件：驾驶 GUMPERT apollo s 完成 5 场线上竞速

甩尾漂移
铜杯

取得条件：驾驶 Porsche 911 GT2 RS 完成 1000 码（915 公尺）甩尾
奖杯说明：建议在 WING AND A PRAYER 这个竞速赛拿到此奖杯，因为弯道比较多，为了防止其他车手干扰你的漂移，上来可以在起点等待其他车手跑远了再开始。

速度记录
铜杯

取得条件：驾驶 Bugatti Veyron 16.4 Super Sport 维持极速两秒
奖杯说明：在 PUSHING THE ENVELOPE 这个赛事，有很长的直线赛道，维持两秒极限速度很容易。

月下逮捕
铜杯

取得条件：在连线或者离线模式下驾驶 GUMPERT apollo s 警车在暗夜中逮捕一名车手
奖杯说明：警察模式，在 LOCKDOWN 赛事，选择 GUMPERT apollo s 警车，逮捕一名车手即可。



车尾尖刺
铜杯

取得条件: 驾驶 Porsche 911 GT2 RS 达到 5 次钉刺带命中

顶尖好手
铜杯

取得条件: 驾驶 Bugatti Veyron 16.4 Super Sport 警车赢得线上与离线拦截赛事
奖杯说明: 线上和单机各赢一次即可。

无人能及
银杯

取得条件: 夺得所有超级跑车包车手赛事的金牌

迅雷执法
银杯

取得条件: 在所有超级包警察赛事中拿到甲等



●Porsche 决战(DLC) Lamborghini 包

极致水准
铜杯

取得条件: 驾驶 Porsche 911Turbo 赢得一场线上赛事
奖杯说明: 可以在和朋友刷"擦车走火"这个奖杯时顺便拿到此奖杯。

越野创新
铜杯

取得条件: 驾驶 Porsche 911Turbo 赢得一场线上赛事
奖杯说明: 可以在和朋友刷"擦车走火"这个奖杯时顺便拿到此奖杯。

梦想大街
铜杯

取得条件: 驾驶 Porsche 911 Speedster 行驶 20 英里(32.1 公里)
奖杯说明: 不要特意去跑,完成 Porsche 车手赛事过程中就能解开。

挂墙靓照
铜杯

取得条件: 替 Lamborghini Countach 拍摄 3 张照片

你熟悉的Diablo
铜杯

取得条件: 驾驶 Lamborghini Diablo 在海滨公路飙出极速
奖杯说明: Lamborghini 包车手 COMEBACK TOUR 赛事,当还剩下 6 公里左右就达到终点时,会经过一个大桥,经过大桥之后就是海滨公路了,全力使用氮气吧,极速是 200 迈出头。



熊熊烈火
铜杯

取得条件: 驾驶 Lamborghini Sesto Elemento 一次用尽全满的氮氧剂量

擦车走火
铜杯

取得条件: 在"武装竞速"中制服其他车手
奖杯说明: 联网"武装竞速"模式,建议和好友一起刷这样快而且选择 Porsche 911Turbo 还能把"极致水准"这个奖杯拿到。



追逐高手
铜杯

取得条件: 扮演警察进行 5 场"头号通缉犯"游戏
奖杯说明: 不分胜负完成 5 场即可,建议和好友刷。

优先目标
铜杯

取得条件: 扮演车手进行 5 场"头号通缉犯"游戏
奖杯说明: 方法和上一个奖杯相同。

Porsche主义
铜杯

取得条件: 在所有 Porsche 包赛事中获得金牌或者甲等

大师杰作
铜杯

取得条件: 在所有 Lamborghini 包赛事中或者金牌或者甲等



麻布仔与朋友们的史前大冒险!

小小大星球史前行动	SCE	平台动作
PS3 Sackboy's Prehistoric Moves		港版
2010年12月22日	1~5人	免费附赠
对应MOVE		对应玩家年龄:全年龄

文 copyl 编 胜负师 美编 一刀

本作是《小小大星球》的派生作品,主要是为了表现 PS MOVE 动态控制器在《小小大星球》中的运用。做为一款下载游戏,其流程短,难度低,但乐趣不俗。游戏的售价低廉,也曾在活动中免费赠送,买了《小小大星球 2》的玩家也会发现本作直接附在光盘内。游戏一般情况下要求两名玩家操作,一人握手柄,一人控制 MOVE 棒,需要使用 MOVE 的机关都很明显,带有特殊的粉色标志。从实际操作来看,一个人控制也是可以的,惟一需要同伴配合的奖杯是"火山暴尘"生存挑战,可以让爸妈来帮忙。老人家用 MOVE 会迟纯一点,慢慢用心教教,利用这个机会让家人一起体会一下游戏的乐趣也不错。整个过程除了享受游戏新鲜的玩法,还能锻炼手脑的协调性,是款相当值得推荐的趣味作品。

奖杯总数	14	铜杯	11	银杯	2	金杯	1	白金	0	奖杯难度	D

暴龙级收集家
金杯

取得条件: 收集全部25个特殊泡泡
奖杯说明: 具体收集参看收集指南部分。

收藏高手
银杯

取得条件: 收集15个特殊泡泡

五条好汉
银杯

取得条件: 5位玩者一起攻入暴龙体内
奖杯说明: 稍稍有些麻烦的奖杯,需要4个手柄和1个MOVE棒,这才算是5位玩者。一开始不必控制4手柄,1个人进入即可。要注意要奖杯的隐藏条件是不死过关,死了就得退出重来。到最后食道阶梯机关处再点亮其他三个手柄,不要心急,一个一个上去,确保无伤就大功造成啦!

探索原始世界
铜杯

取得条件: 收集5个特殊泡泡

征服灼热大地
铜杯

取得条件: 完成灼热大地中的比赛并取得 2800 分以上
奖杯说明: 第 5 关的竞赛,按照泡泡布置的走法正常通过不难。提示!当你吃到泡泡的话计时器将停止一秒钟,这就是优势。

MOVE感十足
铜杯

取得条件: 完成学习模式内的比赛并取得 1000 分以上
奖杯说明: 第 1 关的竞赛,一般都可以轻松拿到。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

史前乐园高手
铜杯

取得条件：无伤完成史前乐园

奖杯说明：没什么难度，要说麻烦的话就是关尾的火岩雨，需要移动小屋盾牌保护布娃娃。

石器城市高手
铜杯

取得条件：无伤完成石器城市

奖杯说明：也没什么难度，麻烦的地方是控制小云雨为你创建一个桥梁。

化石战役高手
铜杯

取得条件：无伤完成化石战役

奖杯说明：最终关，很简单的，等暴龙走过来就点下面的弹跳台，之后由暴龙头跳到尾巴，抓住尾巴后暴龙会张大口，这时就要点上面暴龙口方向对应的翼龙放下泡泡。之后漫天炸弹雨，只点自己头上的就可以了。重复3次后，就要走到边缘等暴龙上来就跳，攻击它头顶的泡泡3次就胜利了。最后补充一句，平台会慢慢缩小，直到最后只有中间一块。

翼手龙空袭
铜杯

取得条件：无在对空射击生存挑战里取得4500分

奖杯说明：很简单的，不断点头上的箱子，本关最重要是得到更大的倍率，这会让你事半功倍。

打嗝
铜杯

取得条件：在胃酸逆流生存挑战里获得4500分

奖杯说明：很简单，抓住中间的旋转球拿泡泡，寄生虫走过来就要回避。

高空飞人
铜杯

取得条件：在翼手龙飞行生存挑战里获得5500分

奖杯说明：最难的挑战，但有一个邪道解法，就是一开始用木盘弹一下布娃娃，之后快速反转，这样只要经过泡泡就算吃到，惟一要注意的是燃烧的木头。



熔岩大师
铜杯

取得条件：在火山暴尘生存挑战里获得3500分

奖杯说明：一个人挑战会很难，就算你有绝世神技，一个人边点边跳也太花时间了，下落速度会越来越快，找同伴帮忙吧。

绝种
铜杯

取得条件：消灭暴龙

奖杯说明：游戏通关即可获得。

[全收集指南]



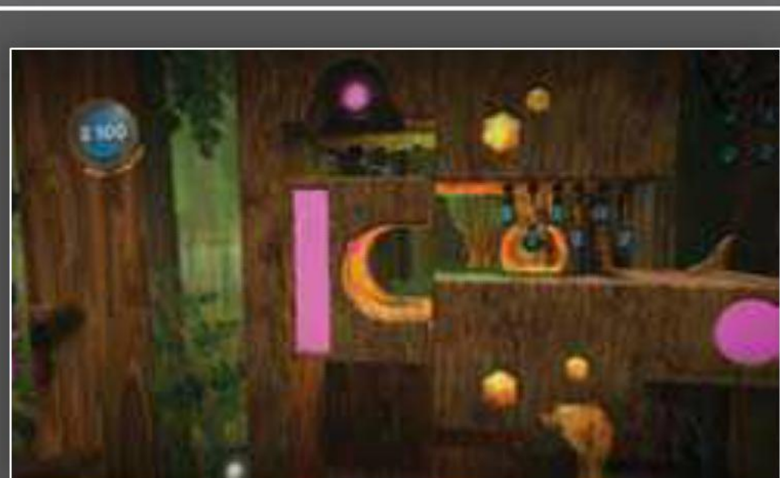
1－1：第2个教学关右上角。



1－2：滑落途中，快到底时跳起。



1－3：竞赛开始后，拼图机关下面。



1－4：拼图机关左上角。



1－5：拼图机关尾声，需要大跳。



2－1：来到一处有2个龙头骨的地方，向右走。



2－2：来到需要弹跳2次的平台时，第2个弹跳平台向右走。



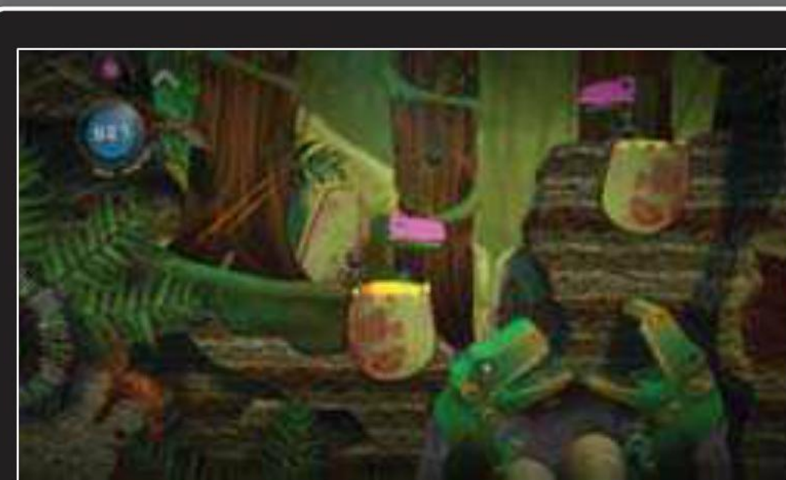
2－钥匙：上一个泡泡后，来到龙头骨处，中间的小洞。



2－3：第一次遇见幼龙弹跳机关处，一直走右边上去。



2－4：第2处龙头骨升降机关，醒目。



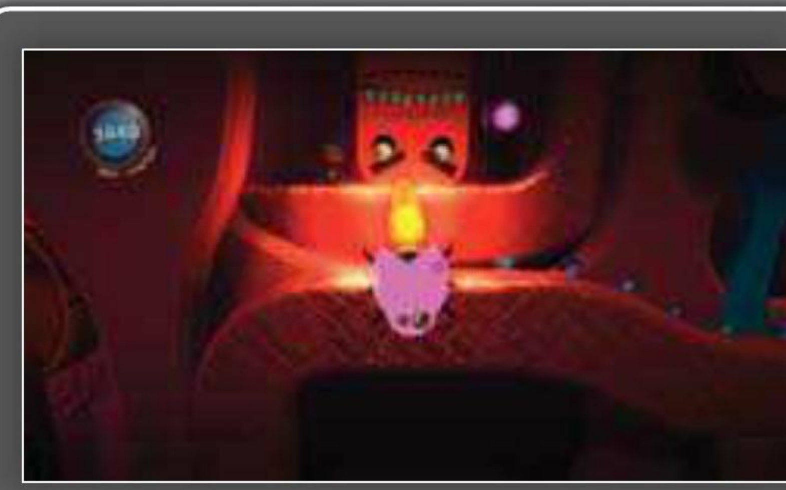
2－5：第2处幼龙弹跳机关一开始弹左边。



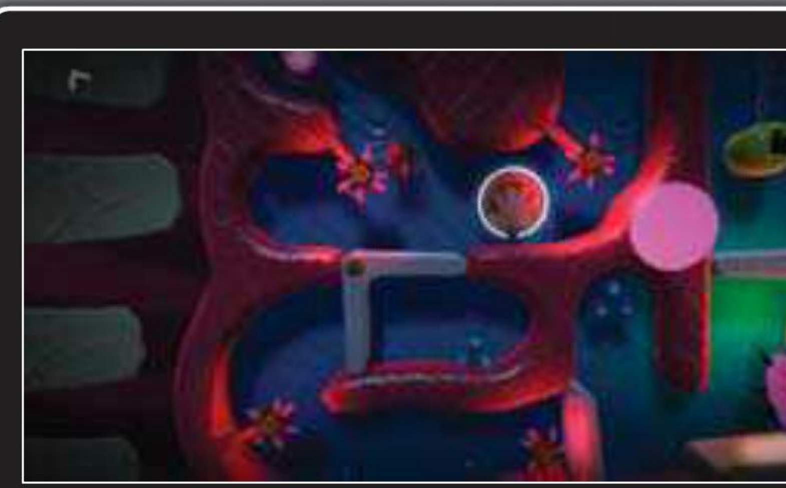
3－1：刚开始的呼吸道，醒目。



3－钥匙：阶梯机关左上角。



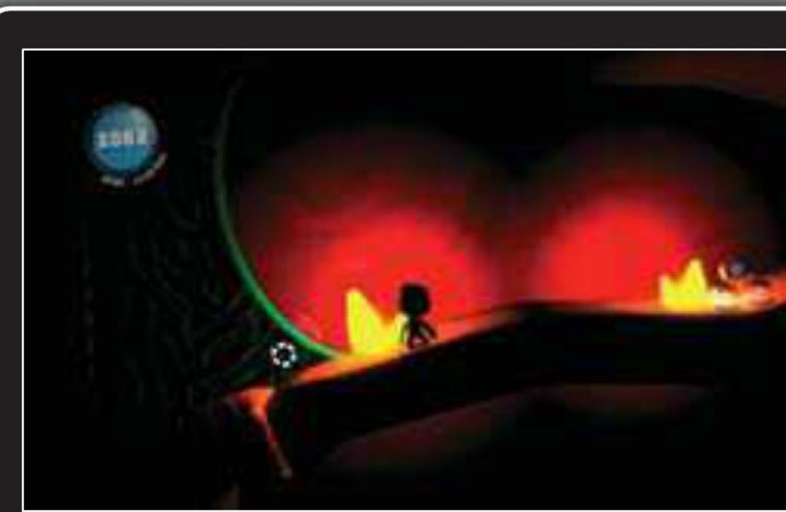
3－2：两个弹跳台后不要立刻扔掉荧火虫，走上去有泡泡。



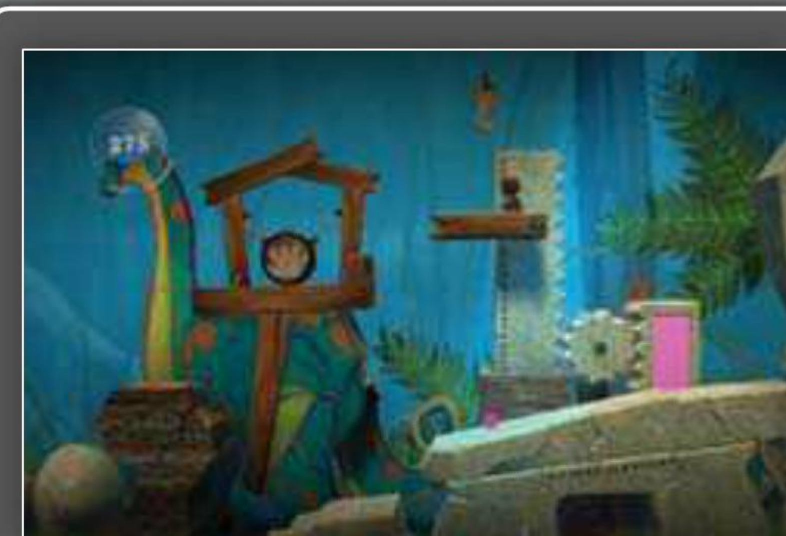
3－3：肠道迷宫机关开始不久。



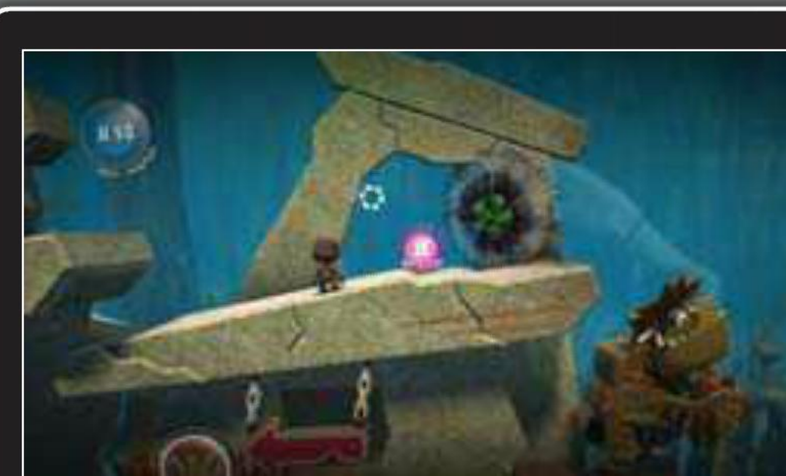
3－4：肠道迷宫机关路上，醒目。



3－5：通过肠道迷宫机关后，如图光标处。



4－钥匙：骑草食龙之前，升降机关上。



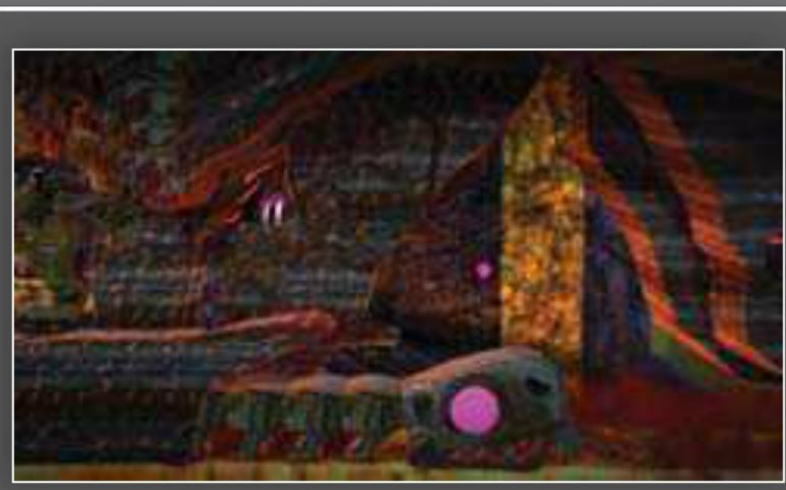
4－1：越过滑动火柱机关后，弹跳时弹右边。



4－2：用花汁制作小云处。



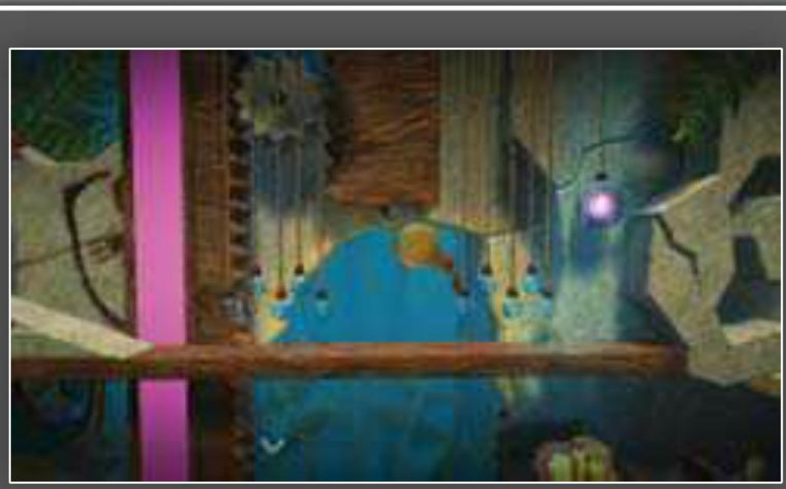
4-3：圆棉球机关右上角。



5-1：伸长龙骨机关开始跳左边。



5-4：竞赛中段，靠摇摆机关助力冲撞。



4-4：滑动尺机关处右上角，需要用力一挥，靠弹力跳过去。



5-2：升降龙骨机关处，醒目。



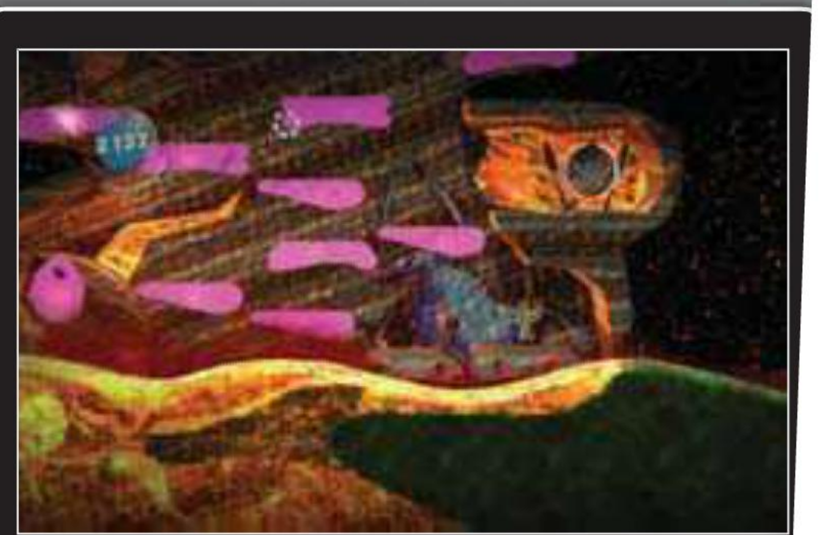
5-5：竞赛终点处，跳右边。



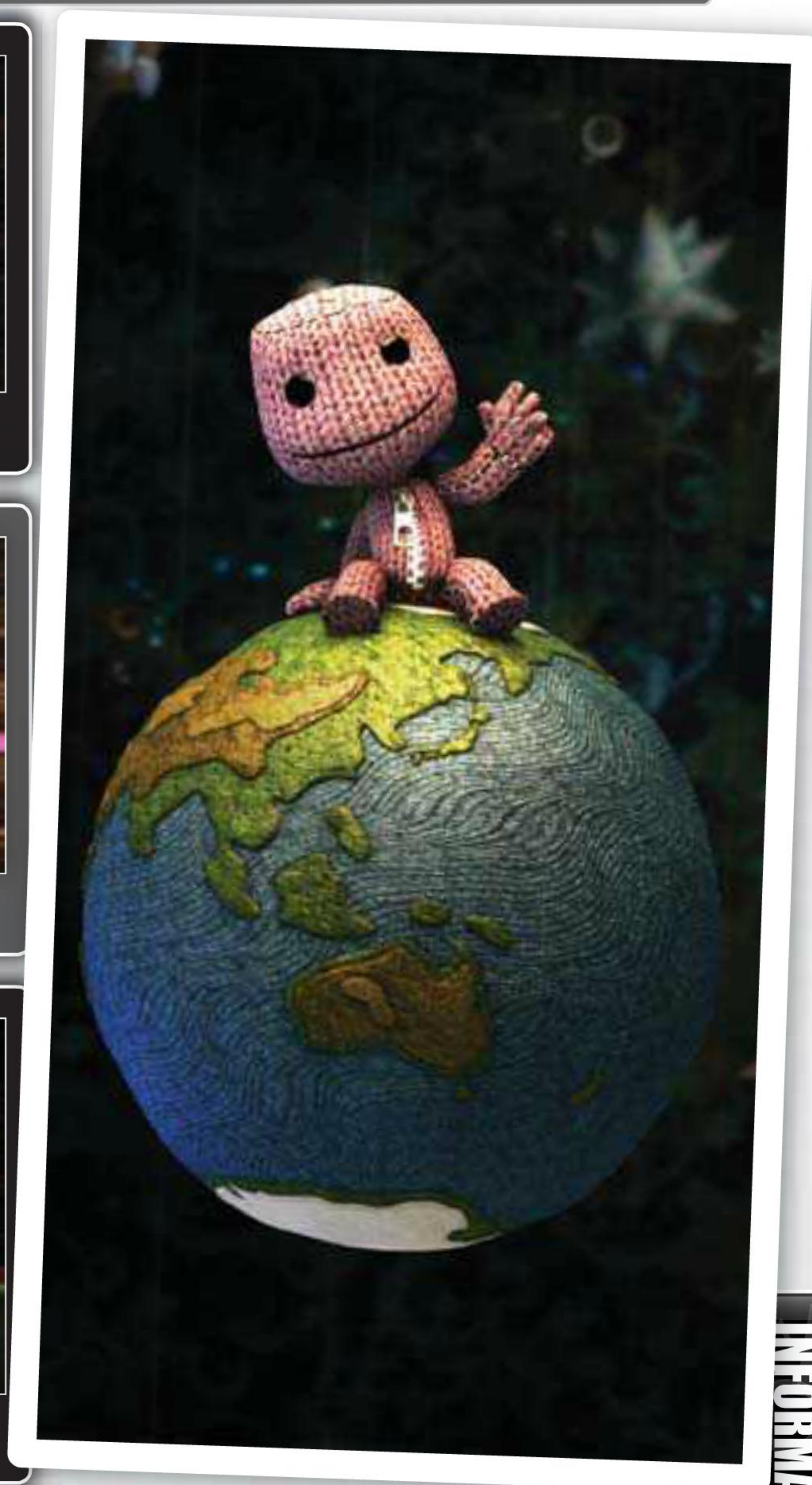
4-5：最后骑草食龙处，留意头上。



5-3：竞赛开始不久，靠圆形滚动机关助力跳上去。



5- 钥匙 -：熔岩上升不久，右下角。



文 GALL　编 胜负师　美编 一刀



经典重现，感动依旧，GAL神作降临

人生就是这样，充满着痛苦与快乐，只有面对自己懦弱的一面，努力地为了所爱的人，父母、朋友、亲人还有自己，坚强地生存下去才能获得幸福，当你回首往日的辛酸，回想起与亲人们奋斗的过程，你就会发现，这就是魔法、奇迹……跟故事里一样的奇迹。努力地和大家一起活下去，这就是CLANNAD教会我的东西。取得了这个白金之后，或许你会和我一样，更加期待《AIR》、《Kanon》等等游戏降临神机吧，哈哈！

CLANNAD		Key	文字冒险
PS3	クラナド		日版
	2011年4月21日	1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

奖杯总数	23	铜杯	1	银杯	15	金杯	6	白金	1	奖杯难度	E

●催泪弹再临

采用HD画质、5.1ch音效登陆PS3的《CLANNAD》和PS3上大部分的GAL游戏一样，都属于奖杯神作，4至6小时即可白金，对于奖杯迷来说有着相当的吸引力。开始游戏后，首先按三角键进入环境设置，スキップ和文字表示速度等等全部拉到最右边最快，声音全选OFF，如果单纯挂机建议把振动机能也改为OFF（怕手柄掉落摔坏），追求最速白金的话整个游戏全程按R1，到达选项自动会停下来，如果选错可以按L1时光倒流。推荐按照本攻略的顺序，因为有些事件要达成某些的条件才能开通。本攻略伊吹风子有个别选项与奖杯无关，但可达成CG取得100%，可选可不选。



コンプリ-ト　白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



长い坂道　铜杯

取得条件：通过序章



CLANNAD　金杯

取得条件：完成所有故事

奖杯说明：最后获得的奖杯，和白金一起跳出来。



いつか来る日　银杯

取得条件：达成伊吹风子结局

奖杯说明：按照下面选择，可以和“风子マスター”奖杯一起拿。

上书きで何か吹き入む→适当に思いついた言叶を发する（2周目后出现）→谢っておく→受ける→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→话しかける→婆さんに声をかける→追求してみる→昨日の女の子のこと→行く→やめておく→手传う→そうしたい→见に行く→ついていく→ついていく→色气→探しに出る→邻の教室を视いてみる→话しかけてみる→引き受ける→よける→トランプ占い→捕まえる→空き教室→もう少し见ている→やっぱり教室に弃る→助ける→どんな演剧をやるん

ですか？→古河の手を引いて、走り抜ける→もう、やめさせる→様子を见に行く→古河の具合は？→ついていく→もう少し様子を见ている→手传う→窗の外を见る→暇だから、鼻からジュースを饮ませてみる→代わりに谈判してくる→智代に话しかける→斩る→风子に相谈してみる→藤林姉妹に相谈→とりあえず持っていく→悪戏をする→鼻からジュースを饮ませる LV2→持って归る→手传う→违う→夕べ眠れずに泣いていたんだろ？→违う→气分转换→呼び止める→悪戏をする→话している相手をすり替える LV1→代わりに出る→呼びとめる→悪戏をする→抱いている雕刻をすり替える LV1→そのままでいる→呼びとめる→话している相手をすり替える LV2→讯いてみる→置いていく→手传うことにした→どこかに置いてくる LV1→正直にそのことを告げる→おもむろに鼻をつまむ→そうだな…→鲑をくわえた熊→话し合いに参加させる→悪戏をする→抱いている雕刻をすり替える LV2→渚についていく→悪戏をする→どこかに置いてくる LV2→新校舍一阶の廊下→鼻を採む（奖杯"风子マスター！"获得）→他を当たる事にする→ぐー→代わる（留存档双结局 CG 不同）→キスしていいか？（True End）／このままでいてもいいか？（Good End）

どこまでもふたりで

银杯

取得条件：达成古河渚结局

奖杯说明：流程中注意按照攻略留存档，节省时间。

上书きで何か吹き入む→适当に思いついた言叶を发する（2周目后出现）→ムシする→サボる→食べる→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→话しかける→行く→走って买いに行く→手传う→そうしたい→见に行く→ついていく→ついていく→サボる→ついていく→ページを切ってないか调べる→コラボレーション→探しに出る→邻の教室を视いてみる→话しかけてみる→引き受ける→よける→春原を占わせる→捕まえる→空き教室→もう少し见ている→寝にいく→もう少し话をする→寝にいく→腕を振りほどく→好きな男のタイプは？→古河としばらく离れてく→様子を见に行く→早苗さんは？→ついていく→もう少し様子を见ている→手传う→窗の外を见る→暇だから、鼻からジュースを饮ませてみる→もう一度古河に行かせる→さらに顽张らせる→智代に话しかける→盗む→风子に相谈してみる→藤林姉妹に相谈→悪戏をする→鼻からジュースを饮ませる LV2→持って归る→手传わない→违う→夕べ眠れずに泣いていたんだろ？→违う→气分转换→呼び止める→悪戏をする→话している相手をすり替える LV1→代わりに出る→呼び止める→悪戏をする→话している相手をすり替える LV2→抱きしめる→先を急ぐ→探す→入れない→ああ→いい（留存档达成幸村结局）→新校舍で探す→二阶を探す→いける→马鹿のやり收め→好きにさせる→もう一度赖む→最后は俺に→デートに诱う→好き→唇を夺う→あんたはいい父亲だ→叫ぶ

旅の終わりに

银杯

取得条件：达成幸村俊夫结局

奖杯说明：接古河渚留下的存档节省时间。

旧校舍で探す→空き教室を探す→いい→好きにさせる→もう一度赖む

ずっとそばに

银杯

取得条件：达成相乐美佐枝结局

奖杯说明：早早攻略她是因为智代的奖杯"智代最终兵器"，流程中注意按照攻略留存档，以节省时间。

やめておく→ムシする→サボる→断る→中庭に下りる→もう立ち去る→避难する→话しかける→サボる→ついていく→どうでもいいので放っておく→校内で暇を溃す→校外で暇を溃す→话しかける→春原を占わせる→寝にいく→もう少し话をする→寝ていく→话しかける→旧校舍へ→资料室へ→无视→また来ていいか讯く→真面目に起きていく（留存档达成有纪宁结局）→あくまで美佐枝さんの部屋に→叱ってくれるところ→心配してくれるところ→布团がいいにおいするところ

优しい风景

银杯

取得条件：达成宫泽有纪宁结局

奖杯说明：接相乐美佐枝留下的存档节省时间。

やめておく→俺を见つけるリアクションから入れ→行く→杏→命を舍てて地球を救う宇宙飞行士のように→やる→出ない→する→试してみる→杏…→そのままにしておく→いい→このまま寝かす

广いお庭

银杯

取得条件：达成一ノ濑ことみ结局

奖杯说明：早早攻略她是因为智代的奖杯"智代最终兵器"与之有关。

やめておく→ムシする→サボる→食べる→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→话しかける→行く→走って买いに行く→ひとりでやらせる→见に行く→ついていく→ついていく→サボる→ついていく→ページを切ってないか调べる→校内で暇を溃す→校外で暇を溃す→话しかける→引き受ける→蹴り返す→自分が占ってもらう→图书室→胁かしてやる→图书室に入る→名前を呼ぶ→放っておけない→助ける→话しかける→もう、やめさせる→旧校舍へ→图书室へ→后を追って书店に入る→家まで送ると申し出る→ここにいていいか讯ねる→读む→真面目に起きていく→声をかける→ちょっとからかってみる→职员室に行ってみる→素直に待っている→外出する→ことみを助ける→今はまだ违いますが…→このままでもいいか…→告白する→なぜそんなことを讯くんですか？→续ける→「あきらめるな」と言う→续ける



发、また伸ばすね

银杯

取得条件：达成藤林杏结局

奖杯说明：接藤林双子姐妹可以一起攻略，胜平也可以早早搞定，还有个こちらときめき☆学园分歧，记得留下存档。

上书きで何か吹き入む→适当に思いついた言叶を发する（2周目后出现）→谢っておく→受ける→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味なし→气になる→话しかける→婆さんに声をかける→追求してみる→昔のこと…→やめておく→ひとりでやらせる→校外で暇を溃す→见送る→おっぱい占い→やっぱり教室に弃る→真っ直ぐ归る（留存档达成　胜平结局）→无视→迟刻していく→待ち构える（留存档，这里有个こちらときめき☆学园分歧）→漫画を探す（拿了奖杯后）／游んでみる（没拿奖杯）→迟刻していく→待ち构える→こんにちは、と言え→とりあえず持っていく→ついていく→常に语尾に『それと便座カバー』と付けろ→出ない→マジ？いいのか？→素直に校门へ向かう→友达→それでも良かったら…→とりあえず抱いて学校まで（留存档达成藤林椋结局）→长い发が好き→まずかったぞ…→练习をしてみる→アメジスト→夫妇→キスをする→飞び出す

こちらときめき☆学园

银杯

取得条件：完成文字小游戏

奖杯说明：接藤林杏留下的存档，4/20春原の部屋。

见送る→様子见する→告白する→振り拂う→スティーブといく→自分で战う→开ける→振り拂う→振り拂う

これからの歩み

银杯

取得条件：达成藤林椋结局

奖杯说明：接藤林杏留下的存档。

短い发が好き→うまかったぞ…→默って杏をみている→タンザナイト→恋人→キスをする

二人だけの灯り

银杯

取得条件：达成柊胜平结局

奖杯说明：接藤林杏留下的存档。

ついていく→もう少し様子を见ている→手传う→迟刻していく→右に飞ぶ→立ち去る→住所を调べて届けてやる→まず自己绍介しろ→杏に向かってボタンを投げる→手传わない→回想シーンだけで数卷にも及ぶ漫画のように→出ない→しない→宿を绍介してやる

满开の樱

银杯

取得条件：达成坂上智代结局

奖杯说明：按照下面选择，可以和"智代最终兵器"奖杯一起拿。

上书きで何か吹き入む→适当に思いついた言叶を发する（2周目后出现）→ムシする→サボる→食べる→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→话しかける→行く→走って买いに行く→ひとりでやらせる→见に行く→ついていく→ついていく→サボる→ついていく→ページを切ってないか调べる→校内で暇を溃す→寝ていく→话しかけてみる→话しかける→引き受ける→蹴り返

す→自分が占ってもらう→捕まえる→空き教室→もう少し见ている→寝にいく→もう少し话をする→寝ていく→助ける→话しかける→もう、やめさせる→旧校舎へ→资料室へ→ついていく→もう少し样子を见ている→断る→また来ていいか闻く→真面目に起きていく→声をかける→暇だから、鼻からジュースを饮ませてみる→そうだな→强引に食べる→やめておく→今、归るところ→いや、そういうのじゃなくて…→もう、やめさせる→余计なものなどないよね→こんにちは、と言え→气分转换→放っておく→あいつが演剧部を目指していたことを→智代と居たいだけなのかもしれない→キスにこだわる→学食で食べる→なら、その分、今…→エッチなこと→シミュレーションしてみる→シミュレーションしてみる→いや…违う→度の过ぎた妄想をする→このままじゃいけないと思った→口出しする→よくない→蹴り返す（奖杯“智代最终兵器”获得）→手伝う

ひいいぃぃぃ--っ！

银杯

取得条件： 达成春原结局

奖杯说明： 这结局其实是 Bad End。

上书きで何か吹き入む→适当に思いついた言叶を发する（2周目后出现）→ムシする→サボる→食べる→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→放っておく→行く→走って买いに行く→手传う→そんなわけにはいかない→见に行く→ついていく→ついていく→サボる→ついていく→どうでもいいので放っておく→イラスト→探しに出る→邻の教室を视いてみる→立ち去る→引き受ける→よける→春原を占わせる→图书室→隐れて样子を伺う→图书室に入る→ページをめくる→ほっぺたをつつく→放っておけない→これからはことみと食べる→助ける→好きな男のタイプは？→もう、やめさせる→旧校舎へ→资料室へ→立ち去る→ここで别れる→图书室から立ち去る→真面目に起きていく→声をかける→そうだな→强引に食べる→今、归るところ→迷惑だ→こんにちは、と言え→ああ

ジェット斉藤出現！

银杯

取得条件： 达成ジェット斉藤出现

奖杯说明： 拿到奖杯后就可以退出了。

やめておく→ムシする→受ける→放っておく→成り行きを见守る→兴味がある→放っておく→行く→やめておく→见に行く→放っておく→放っておく→校外で暇を溃す→见送る→春原を占わせる→寝にいく→もう少し话をする→教室に弃る→真っ直ぐ归る→无视→迟刻していく→右に飞ぶ→立ち去る→住所を调べて届けてやる→まず自己绍介しろ→行かない→手传わない

荣光の古河ベイカ-ズ！

金杯

取得条件： 达成草野球结局

奖杯说明： 按照下面选项选择。

上书きで何か吹き入む→适当に思いついた言叶を发する（2周目后出现）→谢っておく→サボる→食べる→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→话しかける→婆さんに声をかける→追求する→昨日の女の子のこと…→行く→ひとりでやらせる→见に行く→ついていく→ついていく→サボる→校内で暇を溃す→寝ていく→话しかけてみる→话しかける→引き受ける→蹴り返す→トランプ占い→捕まえる→空き教室→もう少し见ている→寝にいく→立ち去る→助ける→话しかける→放っておく→旧校舎へ→部室へ→ついていく→もう少し样子を见ている→手传う→迟刻していく→左に飞ぶ→暇だから、鼻からジュースを饮ませてみる→こんにちわ、と言え→杏に向かってボタンを投げる→恶戏をする→どこかに置いてくる LV1→持って归る→夕べ眠れずに泣いていたんだろ？→いっこくどう风に言え→气分转换→呼び止める→恶戏をする→话している相手をすり替える LV1→出ない→呼び止める→恶戏をする→话している相手をすり替える LV2→する→忠告をしていた→可哀想だからやめてやる→春原に买いに行かせる→グラウンド→讯いてみる→いける→止める→一芝居打つ





乐しみを重ねて

银杯

取得条件： 达成春原芽衣结局

奖杯说明： 按照下面选择。

やめておく→ムシする→受ける→中庭に下りる→まだ话を续ける→成り行きを见守る→兴味がある→气になる→话しかける→行く→やめておく→走って买いに行く→ひとりでやらせる→见に行く→ついていく→ついていく→校内で暇を溃す→寝ていく→话しかけてみる→话しかける→引き受ける→蹴り返す→春原を占わせる→捕まえる→空き教室→もう少し见ている→寝にいく→もう少し话をする→寝ていく→助ける→话しかける→もう、やめさせる→旧校舎へ→部室へ→ついていく→もう少し样子を见ている→手传う→迟刻していく→待ち构える→暇だから、鼻からジュースを饮ませてみる→こんにちは、と言え→恶戏をする→鼻からジュースを饮ませる LV2→持って归る→夕べ眠れずに泣いていたんだろ？→水を口に含んでから言え→やる→气分转换→呼び止める→恶戏をする→话している相手をすり替える LV1→代わりに出る→引き受ける→藤林姉妹→姉→远くから见るぐらいいいだろ？

小さなてのひら

金杯

取得条件： 达成 AFTER STORY 的真结局

奖杯说明： 需要 3 周目才能达成。

● **1周目：** 自分を落ち着かせる→いい→好きに思わせておく→默ってじっとしている→テレビを见る→创立者祭→模试→别にいいけど→ダメじゃなくて无理→好き→正直に答える→歌う→さらに续きを讯く→明后日まで待って、一绪に行く→………。→堪える→大人しくテレビを见ている→いらない→そろそろ止める→协力する→见に行く

● **2周目：** 自分を落ち着かせる→いい→好きに思わせておく→默ってじっとしている→テレビを见る→创立者祭→模试→别にいいけど→仕方がない…→オッサンのこと→おはよう、と返す（奖杯“幻想世界”获得）

● **3周目：** 自分を落ち着かせる→いい→误解を解く→默ってじっとしている→テレビを见る→创立者祭→模试→别にいいけど→ダメじゃなくて无理→好き→正直に答える→歌う→さらに续きを讯く→明后日まで待って、一绪にいく→……。→堪える→大人しくテレビを见ている→いらない→そろそろ止める→协力する

最初の輝き

银杯

取得条件： 光之玉初入手

幻想世界

金杯

取得条件： 全部光之玉入手

奖杯说明： 需要完成 AFTER STORY。

风子マスタ-

金杯

取得条件： 完成风子大师

智代最终兵器

金杯

取得条件： 完成智代 64Hit

文 SunX 编 天行者 美编 一刀



“显卡危机”续作登场，末世之战再度重演！

在“打枪”游戏大行其道的时代，一款新作只要具备超强的画面、优质的配乐、独特的题材以及支持网络对战等要素，就必然会受到广大射击玩家们的关注和热议。对于早已名声在外的本作来说，笔者不想做太多的评价，毕竟每名玩家心中都有着属于自己的评判标准。本次攻略主要以奖杯为目的，游戏系统、操作和单机任务就不做详细说明了。

孤岛危机2	EA	主视角射击
Crysis 2		美版
2011年3月22日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

PS3

[末世危机]

本作共有51个奖杯，主要由单机和联机奖杯所组成，奖杯总体难度不高，每个奖杯与章节任务的搭配也比较合理。首先来看下奖杯路线，建议将单机模式通关两次，在进行第1遍时可以选择新兵难度(Recruit)，在熟悉本作的同时把收集类的奖杯都拿了，等到通关1遍之后就可以自由选关来补完遗漏掉的零散奖杯。最后快速通1遍超级战士难度(Supersoldier)就能把所有的单机奖杯收齐。联机环节中有1个“Dedication”奖杯比较另类，该奖杯将大大拖延白金奖杯的开启时间，所以玩家在刚拿到本作后可以先联机对战1局，然后专心攻略单机部分的内容，耐心等到6个月后再联机对战1局就能开启该奖杯。此外还有1个“The Cleaner”联机奖杯比较棘手，该奖杯要求完成所有的联机杀戮技巧，玩家单干的话基本上很难完成，建议邀请若干好友来配合完成会比较有效率。

— 单机模式 / 纳米作战服技能窍门 —

单机模式中纳米作战服共有12项能力，升级顺序没有限制，只要支付相应的纳米催化剂（Nano Catalyst）即可。在游戏中按SELECT后可选择△、□、○和×所对应的各项能力，光标对准某项能力后按R1可开启或是关闭。纳米催化剂只能从外星人尸体附近获得，类似闪光的雾状物。外星小虫20点，普通外星人100点，强化型300点，重装型500点，巨型机甲2000点，隐形BOSS为5000点。纳米作战服技能全难度通用，所以玩家在进行第1遍新兵难度时可以多杀外星人来获得大量纳米催化剂。

△

名称	效果	所需催化剂
Threat Tracer	更为清晰地显示出敌人武器开火的子弹弹道	100
Proximity Alarm	敌人靠近时会发出警报	1200
Cloak Tracker	自动显示出隐形中的敌人	16000

□

名称	效果	所需催化剂
Armor Enhance	开启能量护盾时的能量消耗速度降低	100
Nano Recharge	体力和能量回复速度提升	8000
Deflection	折射敌人的子弹，减少50%的伤害值	12000

○

名称	效果	所需催化剂
Mobility Enhance	奔跑或跳跃时能量消耗速度降低	600
Air Friction	提升高空降落时的控制力且不容易摔死	1600
Air Stomp	起跳后按○追加蓄力锤地攻击	4000

×

名称	效果	所需催化剂
Covert OPS	消除自身的脚步声	1000
Tracker	显示敌人的脚印	2000
Stealth Enhance	在隐形状态中冲刺奔跑的能量消耗速度降低	10000

奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1	奖杯难度	B

铜杯
取得条件：以任意难度完成序章“In at the Deep End”
奖杯说明：剧情奖杯

Foreign Contaminant 铜杯
取得条件：从炮台公园的紧急疏散点内撤离
奖杯说明：剧情奖杯

More than Human 铜杯
取得条件：在坠落点吸收外星人的机体组织
奖杯说明：剧情奖杯

False Prophet 铜杯
取得条件：找到Nathan Gould
奖杯说明：剧情奖杯

Internal Affairs 铜杯
取得条件：潜入位于华尔街的CELL企业设施
奖杯说明：剧情奖杯

Into the Abyss 铜杯
取得条件：潜入外星人的巢穴
奖杯说明：剧情奖杯

Once a Marine, Always a Marine 铜杯
取得条件：协助麦迪逊广场内的陆战队员们
奖杯说明：剧情奖杯

Hung Out to Dry 铜杯
取得条件：抵达到达哈格里夫斯大厦
奖杯说明：剧情奖杯

Fire Walker 铜杯
取得条件：撤离布莱恩特公园的人员
奖杯说明：剧情奖杯

Dark Night of the Soul 铜杯
取得条件：保卫中央车站
奖杯说明：剧情奖杯

Crossroads of the World 铜杯
取得条件：从时代广场撤离
奖杯说明：剧情奖杯

Theseus at Last 铜杯
取得条件：锁定雅各布·哈格里夫斯的位置
奖杯说明：剧情奖杯

Home Stretch 银杯
取得条件：抵达中央公园
奖杯说明：剧情奖杯



TIPS | 1.在隐形状态中使用消音武器可依旧保持隐形，但是能量会快速下降，而使用非消音武器则会立刻暴露。

Start Spreading the News 银杯

取得条件: 以任意难度通关一遍

奖杯说明: 1 周目可选择新兵难度(Recruit)

City That Never Sleeps 银杯

取得条件: 以老兵难度(Veteran)完成 6 个章节

奖杯说明: 可与奖杯“Supersoldier”同时开启

Evolution 银杯

取得条件: 以老兵难度(Veteran)完成 12 个章节

奖杯说明: 可与奖杯“Supersoldier”同时开启

Heart of Darkness 银杯

取得条件: 以超级战士难度(Supersoldier)完成 6 个章节

奖杯说明: 可与奖杯“Supersoldier”同时开启

Medal of Honor 银杯

取得条件: 以超级战士难度(Supersoldier)完成 12 个章节

奖杯说明: 可与奖杯“Supersoldier”同时开启

Men of Destiny 银杯

取得条件: 以老兵难度(Veteran)通关一遍

奖杯说明: 可与奖杯“Supersoldier”同时开启

Supersoldier 金杯

取得条件: 以超级战士难度(Supersoldier)通关一遍

奖杯说明: 本作的最高难度并不难,除了少量的强制战斗任务以外,其余大部分关卡都可凭借隐形技能来无伤快速通过。只要玩家对系统操作、任务流程以及战斗技巧有个大致印象,那么基本上就没有太大的问题了

Close Encounters 铜杯

取得条件: 在单机模式中累计暗杀 25 个敌人

奖杯说明: 在隐形状态下贴近敌人背后会出现提示,此时按下 R3 就能施展暗杀术,人类士兵和外星人都可以暗杀掉(外星重装兵除外)

The Tourist 铜杯

取得条件: 收集所有的纽约纪念品

奖杯说明: 每个章节内都隐藏着1个纪念品,具体位置请看后文详细攻略。按START可查看当前关卡纪念品(Souvenirs)的收集情况

Fastball 铜杯

取得条件: 选以投掷杂物的方式累计砸死 10 个敌人

奖杯说明: 按□捡取场景中的各种物体,然后按 R1 投掷出去来砸死敌人。建议在初期完成这个挑战,拿人类士兵开刀会较轻松,至于皮糙肉厚的外星人就很难砸死了

Death Grip 铜杯

取得条件: 以抓住后投出的方式累计杀死 10 个敌人

奖杯说明: 正面接近敌人按□可擒住对方,然后按 L1 可把敌人抛出去摔死

Popcorn 铜杯

取得条件: 在单机模式中使用微波加农炮累计杀死 20 个敌人

奖杯说明: 微波加农炮就是 X-43 Mike,近距离对付外星人具有秒杀效果。此枪在游戏中的出现次数不多,在两个章节中可以获得该武器,首先是章节“Dark Heart”中第 2 个地铁区域的右侧站台上(激活炸弹炸开地铁通道之前)。然后是章节“Out of The Ashes”中乘坐装甲车前的弹药箱处,另外本章内从电梯出来后的左侧走廊地板上也能找到 1 把

Two Heads Are Better Than One 铜杯

取得条件: 在单机模式中 1 发子弹杀死两名敌人

奖杯说明: 当两名人类士兵的站位比较靠近时,玩家可在隐形状态中调整射击角度,朝敌人脑袋重叠的方位射出 1 发子弹即可顺利开启奖杯

Blast Radius 铜杯

取得条件: 在单机模式中 1 颗手雷炸死 3 名敌人

奖杯说明: 连按两下△可切换出手雷,记得把手雷捏在手中片刻后再丢出去,如果直接快速丢向敌人的话,敌人会立刻四散逃窜,从而延误了爆炸时机

Headhunter 铜杯

取得条件: 在单机模式中连续爆头杀死 4 名敌人

奖杯说明: 在隐形状态下使用消音武器连爆 4 个头即可开启奖杯

Death Slide 铜杯

取得条件: 收在单机模式中在滑行时杀死5名敌人

奖杯说明: 在奔跑状态中按○可做出滑行动作,建议在滑行时使用霰弹枪杀敌会比较有效率

Food for thought 铜杯

取得条件: 利用巨型甜甜圈杀死 1 名 CELL 的雇佣兵

奖杯说明: 在章节“Second Chance”中来到有巨型甜甜圈广告的屋顶,此时大街上有 3 名敌人正在聊天,玩家可在隐形状态中等待他们交谈完毕,当其中 1 名敌人慢慢走到甜甜圈广告下方的汽车旁边时,靠近甜甜圈广告按□就能听到一声惨叫声,奖杯自然也会随之开启

Hole in One 铜杯

取得条件: 在章节“Dark Heart”中把 1 个外星人丢进漩涡内

奖杯说明: 在章节“Dark Heart”中破坏 3 处能量源的任务时,在第 3 处能量源附近的低洼处有 1 个水流漩涡,把 1 个外星人抓起后丢进漩涡内即可开启奖杯

Band of Brothers 铜杯

取得条件: 利在章节“Semper Fi or Die”的救援行动中确保所有队员生还

奖杯说明: 首先要明确奖杯目标,玩家要确保 5 名队友与自己安全抵达建筑内部,这 5 名队友 1 个都不能死亡。在任务开始后会找到 4 名队友,先调出扫描视角按□对 4 名队友进行标注,然后独自朝目标建筑快速推进,在快接近目标地点前会找到 1 名幸存的友军士兵(会听到固定机枪扫射的声音),玩家的重点保护对象就是这位正在使用固定机枪疯狂扫射的士兵。由于这哥们非常脆弱,扛不住几下攻击就会挂掉,所以一定要快速扫清正在攻击他的外星人。至于后面的 4 名友军则不用花太多精力去保护他们,他们不会那么轻易牺牲。找到第 5 名队友后快速朝目标建筑门口推进,玩家务必要顶在前面吸引掉大部分的火力,全歼守敌进入建筑内就能顺利开启奖杯

Literary Agent 铜杯

取得条件: 在纽约公共图书馆扫描理查德·摩根的书籍

奖杯说明: 在章节“Train to Catch”中进入着火的纽约公共图书馆后开启扫描视点,进入火场后会发现书架上有 1 排蓝框标注的书籍,靠近按□调查即可开启奖杯

Stealth Assassin 铜杯

取得条件: 利在章节“Eye of Storm”中重启电源开关并未被敌人发现

奖杯说明: 从章节“Eye of Storm”初期一直到重启电源开关的阶段内都不能被敌人发现。在整个潜入过程中不需要杀死任何 1 名敌人,开启隐形后要随时注意能量的消耗情况,每当消耗掉 3 分之 2 能量时就得找个隐蔽角落进行回复。纳米作战服的“Nano Recharge”和“Stealth Enhance”技能一定要启用,前者可大大提升能量的回复速度,后者则可减缓在隐形状态下奔跑的能量消耗速度。最后要注意在接近电源开关前蹲下通过电流屏障,否则就会功亏一篑

Speeding Ticket 隐藏奖杯 铜杯

取得条件: 被路边监视摄像头抓拍到超速违章次数达到 10 次

奖杯说明: 当玩家在某些章节内的大街上快速奔跑时会被路边的监视摄像头拍到,会有闪光灯特效和拍照声效,另外就算是在隐形状态下也会被抓拍到。10 个监视摄像头的具体位置请参看后文的详细攻略



TIPS 2.C4炸弹用来对付装备着盾牌的重装外星人有奇效,只需两颗就能使其灰飞烟灭。

Crysis, What Crysis? 金杯

取得条件：在联机模式中等级升至 50 级
奖杯说明：估计至少得花费 60 小时才能顺利升至 50 级，具体还得看个人水平。如果找好友刷就能加快升级速度，不过前提是得找到 5 个好友。反正要拿到白金奖杯也得 6 个月之后，所以还是老老实实地花时间慢慢练级比较稳妥

League of Your Own 银杯

取得条件：在完成 1 场比赛并且获得最高分数
奖杯说明：在 1 局比赛内获得最高分，而不是最高杀人数，玩家要做的就是尽可能的获得分数，这样在比赛结束后就能顺利获得 MVP 的头衔。如果实在水平有限，就只能找 5 个好友来协助你完成挑战

Dressed to Kill 银杯

取得条件：在联机模式中完全升级纳米作战服的所有能力
奖杯说明：纳米作战服有 3 大模块：Armor、Stealth 和 Power，每种模块都需要升到 12 级才能开启奖杯。根据每类模块中的某 1 项能力的升级要求来练可以获得大量模块经验值，总之在升到 50 级之前必然会把作战服的 3 大模块升满

Tooled Up 银杯

取得条件：在联机模式中解锁所有武器
奖杯说明：升级就能通过购买来解锁武器，在升满 50 级前就能顺利开启奖杯

The Cleaner 铜杯

取得条件：在联机模式中完成所有杀戮技巧
奖杯说明：联机模式中共有 23 种杀戮技巧，每种杀戮技巧至少要完成 1 遍。具体达成方法请参看后文攻略。另外进入菜单“Operative Status”→“Service Record”→“General”可以查看每项杀戮技巧（Skill Kills）的完成次数

Cry Spy 铜杯

取得条件：在联机模式中完成 30 次报点助攻
奖杯说明：在对战中按↑开启观察模式，按 L1 放大锁定敌人后按□就能把该敌人位置显示在队友雷达上。只要队友杀死了这个敌人，就算完成了 1 次报点助攻。累计完成 30 次即可开启奖杯

Jack of all Trades 铜杯

取得条件：在联机模式中赢得过所有比赛模式的胜利
奖杯说明：本作共有 6 种联机模式，其中后 4 个模式需要达到相应等级才能开启

模式	说明	开启等级
Team Instant Action	团队死斗	默认
Instant Action	自由厮杀	默认
Crash Site	占点模式	6 级
Capture The Relay	抢旗模式	12 级
Extraction	撤离协作模式	18 级
Assault	S&D 模式	18 级

Dedication 铜杯

取得条件：从第 1 次进行联机对战到 6 个月后再次进行联机对战
奖杯说明：本作中最让人感到无奈的奖杯，使得白金奖杯最快也要 6 个月之后才能开启。不要奢望可以通过修改时间来快速获得，玩家要做的就是耐心等待 6 个月

Modern Art 铜杯

取得条件：在联机模式中解锁 150 种狗牌
奖杯说明：所谓狗牌就是类似于 COD 中的自定义军衔，在比赛中完成特定的挑战就能获得。联机模式中有 4 种狗牌样式：General、Mystery、Awards 和 Medals。每种狗牌有 64 种，总共有 256 种狗牌样式。玩家不用刻意去挑战，只要多尝试不同的比赛模式，在升满 50 级前应该能顺利解锁 150 种狗牌

Try Me 铜杯

取得条件：完成 3 局联机对战
奖杯说明：完成任意 3 局比赛即可

The Collector 铜杯

取得条件：在联机模式中收集 20 个敌人狗牌
奖杯说明：在对战中杀死敌对玩家后可在尸体处捡到该玩家掉落的狗牌，累计收集 20 个即可开启奖杯

Maximum Module 铜杯

取得条件：在联机模式中完全升级纳米作战服的任意 1 项能力
奖杯说明：装备任意 1 项能力（Perk）并升满 3 级，不用刻意去完成，在升满 50 级前必然会升满某 1 项能力

Team Player 铜杯

取得条件：在加入至少有 3 名队员的小队并完成 1 局比赛
奖杯说明：邀请 2 名好友组成 3 人小队完成 1 局比赛即可开启奖杯

Nomad 铜杯

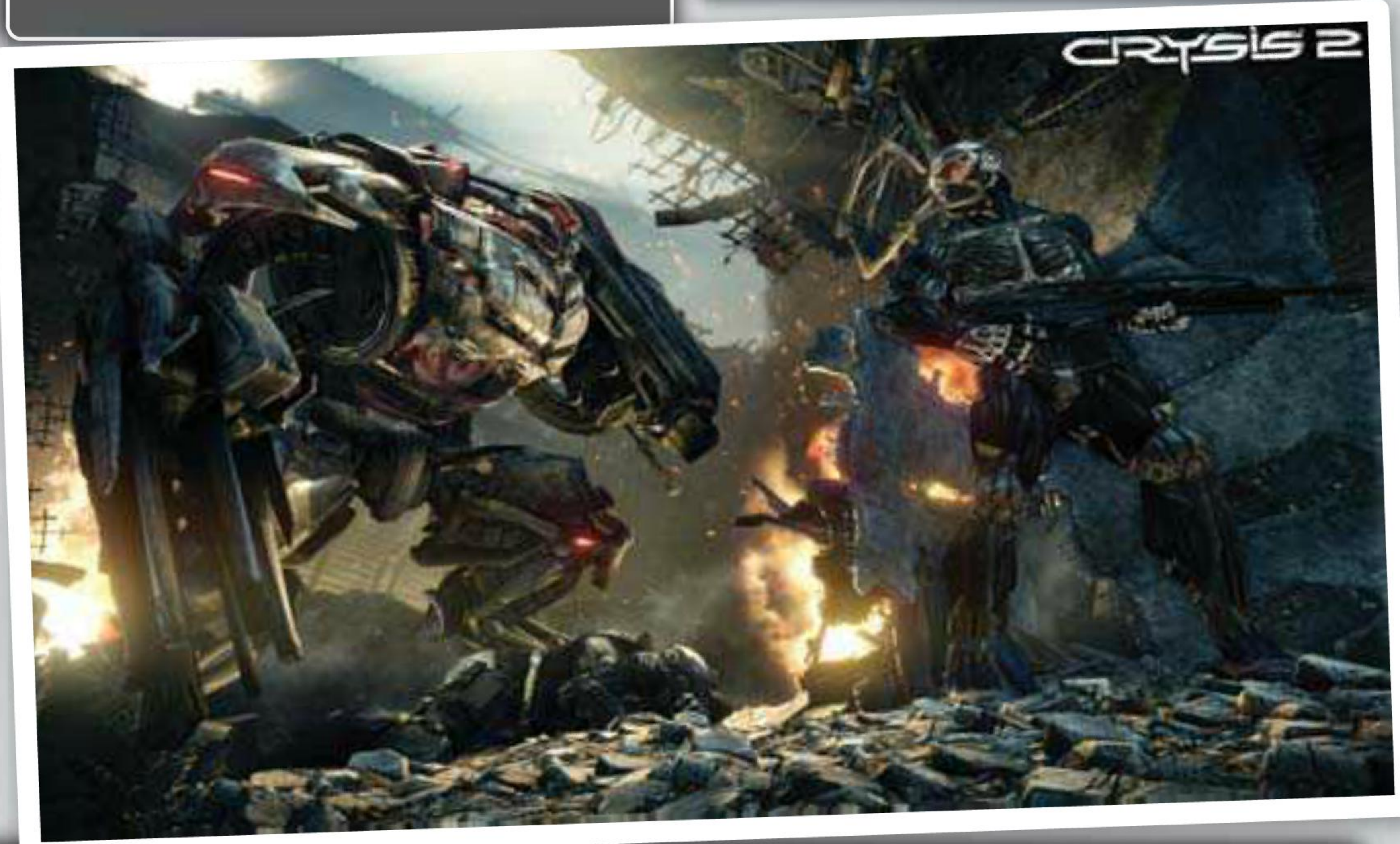
取得条件：在在联机模式中玩过所有的地图
奖杯说明：联机模式中有 12 张地图，分别是 City Hall、Downed Bird、Evac Zone、Impact、Liberty Island、Light House、Parking Deck、Pier 17、Sanctuary、Skyline、Terminal 和 Wall Street。玩家不必从头玩到尾，半路加入地图直至完成比赛也算在其中

I Am Not A Number 铜杯

取得条件：在联机模式中创建首个自定义配置
奖杯说明：联机等级升至 5 级后购买或定制 1 种武器就能开启该奖杯

Maximum Module 白金

取得条件：开启所有的奖杯



全纪念品收集地点

1.Second Chance

进入都市街道区域后，沿街直走左拐进入路边商店，纪念品就在商店柜台上（商店门口停着辆黄色出租车）。

2.Sudden Impact

来到街道上的巨大撞击坑内，在坑底观察四周可发现一处地下停车场。把停车场内收费亭背后的门砸开，进入后就能找到纪念品。

3.Road Rage

初期的下水道区域，纪念品就在墙上有“God Help Us”标语的隔间的墙角边。

4.Lab Rat

摧毁直升机之后，跳下直升机撞出的楼层，纪念品就在底层大房间角落内的木箱上。

5.Gate Keeper

剧情发展到设置两处炸弹的任务时，在往第 2 处炸弹点推进过程中会进入尖塔教堂的走廊（有很多摆满照片的架子）。纪念品就在走廊内某张桌子后面的角落内，仔细搜寻下就能发现。

6.Dead Man Walking

成功潜入建筑内部，纪念品就在开电梯开关的保安室内的桌子上，位置非常明显。

7.Seat of Power

进入第 1 个建筑后上到二楼，纪念品就在某个办公室的桌子上，位置比较明显。

8.Dark Heart

穿越地铁区域进入到地下避难所内，此时会看见墙上有个小怪物的巨大影子，进入影子右侧的门就能找到纪念品。

9.Semper Fi or Die

在第 1 个区域中按直线走到尽头后抬头能看见高处有 1 家名为“Super Savin”的商店，接着从右侧瀑布爬上去进入商店就能顺利找到纪念品。

10.Corporate Collapse

沿路会遇到 1 个湖泊，湖泊中央有个自由女神的脑袋，潜水靠近自由女神脸部的破洞，钻进去就能找到纪念品。

11.Train to Catch

进入着火的公共图书馆内，纪念品就在 1 楼前台的桌子上。

12.Unsafe Haven

纪念品就在地下停车场大门开关所在的房间的桌子上，在完成剧情任务时就能看见。

13.Terminus

初期地铁控制室内的桌子上（边上有两名士兵在看地图）。

TIPS | 3.悄悄接近敌人出现R3提示再进行暗杀，不然就会变成枪托敌人，从而使自己完全暴露。



任务开始后经过被铁栅栏封闭的检查站后立刻左转至人行道，此时回头就能发现路边的隐藏商店，纪念品就在商店内的明显位置(卡点出口处停着辆黄色出租车)。

搜索完第 1 幢破旧楼房后出来时可看见眼前的变电站区域，纪念品就在变电站左侧的哨塔内。先攀爬到变压器箱顶部，只要站在边缘就不会被电着，然后看准角度跳进哨塔内。另外周围的巡逻敌人也比较多，可以事先清理掉一些。

推开门走进陈列室，纪念品就在主席桌上。

搭乘电梯进入楼内的大厅，在大厅角落有个残破的楼房一角，纪念品就在床的附近。

通过外星人戒备森严的巡逻阵地后，经过 1 个陡坡时(在陡坡路段中可看见远处耸立的高塔塔尖) 朝右侧看可发现 1 个集装箱，透过集装箱门缝射击内部的油桶来炸开铁门，最后 1 个纪念品就在里面。

全监视摄像头位置

1.Second Chance

来到有巨大甜甜圈广告的屋顶，眼前的十字路口就有摄像头。

2.Sudden Impact

通过停车场区域后来到面朝大街的屋顶，此时往区域右侧直走，走到十字路口后右转就能发现摄像头。

3.Road Rage

抢到装甲车后沿着高速公路行驶，当钻进隧道后可顺利触发摄像头拍照，绝对不会错过。

4.Gate Keeper

剧情发展到设置两处炸弹的任务时，在第 2 处炸弹点左侧有 1 条临街大道，摄像头就在附近的电线杆上。

5.Seat of Power

从第 1 幢楼房出来后进入戒备森严的空旷区域，在朝目的地方向推进时会经过 1 处向上倾斜的陡坡，摄像头就在陡坡边电线杆上，以跑步姿态通过绝对不会错过。

6.Semper Fi or Die

进入第 2 阶段的公路区域(右侧是公路，左侧是深渊)，眼前停着 1 辆可以驾驶的装甲车。此时爬上装甲车左侧翻倒在地的箱式货车，一直爬到小平台的顶部，然后在跑动中跳下平台就能被摄像头抓拍到。

7.Train to Catch

初期通往公共图书馆前的街道上，顺路跑过就能被摄像头抓拍到。

8.Unsafe Haven

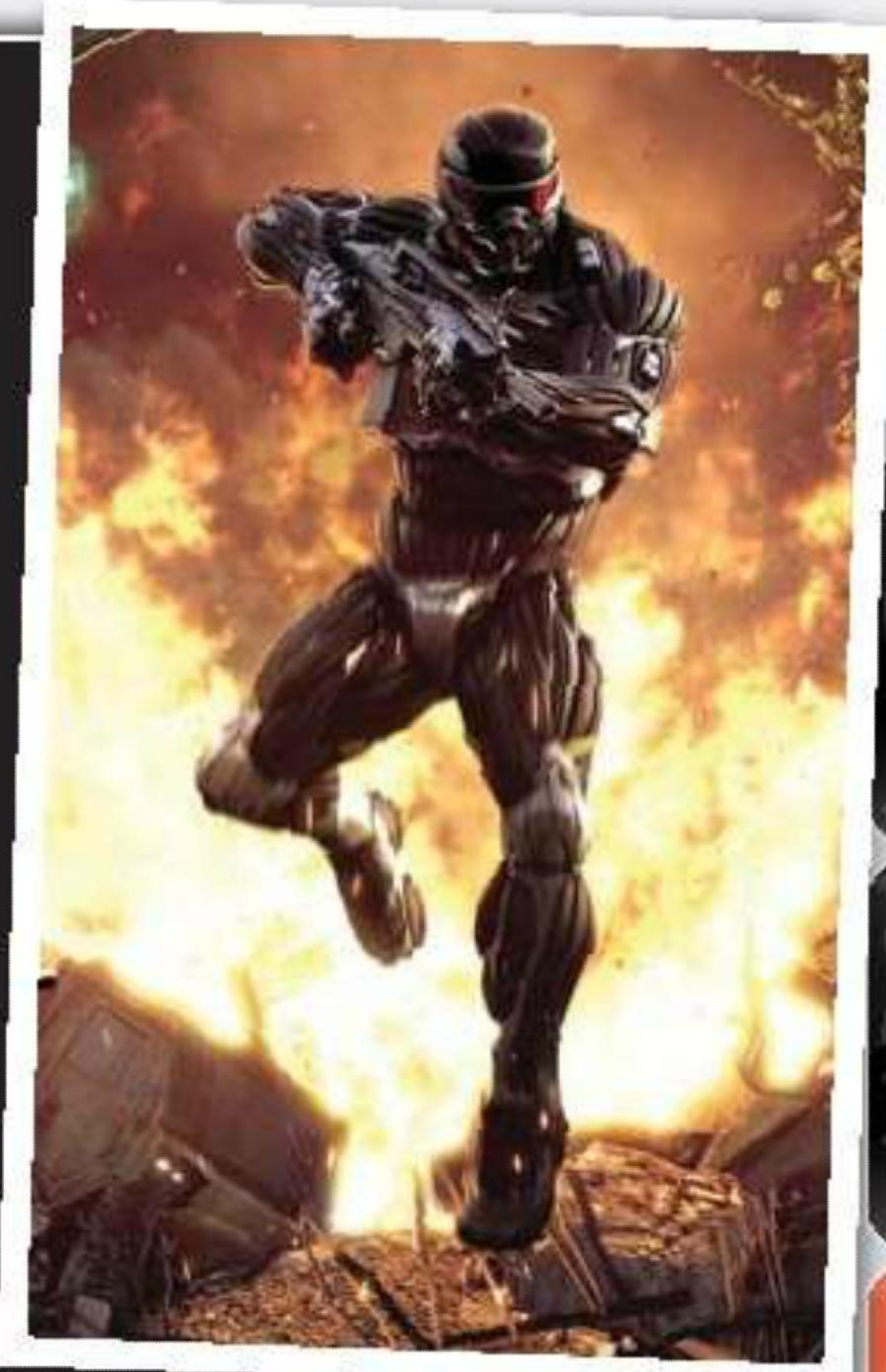
场景区域虽然比较大，但是摄像头的位置则比较明显，当完成开启地下停车场大门开关的任务时，在开关房间的外侧马路边就能顺利找到摄像头，从摄像头正面快速跑过就能被抓拍到。

9.Power Out

任务开始后随即走到大街上，此时快速跑过眼前的铁栅栏检查站就能被摄像头抓拍到。

10.Masks Off

最后阶段在大桥上推进路程中能顺路找到摄像头，绝对不会错过。



联机杀戮技巧达成方法

名称	达成条件	心得
First Strike	在比赛中获得首杀	完成比赛首杀的机会很多
Blind Fury	在被闪光弹闪晕时杀死 1 个敌人	可自己闪晕自己后杀死敌人
Dead Air	杀死 1 个空中的敌人	在敌人跳跃状态中将其杀死
Specter	在隐身状态中近身暗杀 1 名敌人	和单机中的近身暗杀类似
Headshot	爆头杀死 1 名敌人	最简单的杀戮技巧
Double Kill	在数秒内完成 2 连杀	可与“Psycho” 同时达成
Triple Kill	在数秒内完成 3 连杀	可与“Psycho” 同时达成
Relentless	在数秒内完成 4 连杀	可与“Psycho” 同时达成
Psycho	在数秒内完成 5 连杀	建议与 5 名好友合作，在实际战斗中很难独立完成
Vengeance	杀死曾杀你最多次数的敌人	在比赛进程中自然会达成
Puncture	射穿物体杀死 1 名敌人	射穿墙壁或凳子等物品杀死敌人
Blinding	杀死 1 个被闪光弹闪晕的敌人	在比赛进程中自然会达成
Combined Fire	先使用主武器削减敌人的体力后切换手枪将其射杀。	在比赛进程中自然会达成
Road Rage	踹飞汽车压死 1 个敌人	前提条件是进入有汽车的地图，比如“Parking Deck”
Denied	杀死 1 个还差 1 枚狗牌就能获得连杀奖励的敌人	在比赛进程中自然会达成
Busted	杀死 1 个隐形状态中的敌人	开启热感视点可轻松杀死隐形的敌人
Defiant	在濒死状态中杀死 1 个敌人	与敌人对射时在濒死状态下先杀死对方
Smackdown	近身肉搏杀死 1 个敌人	非常简单的杀戮技巧
Resurgence	连续被杀 5 次后杀死 1 个敌人	可故意连死 5,6 次后杀死 1 个敌人
Wingman	保护 1 名队友	在“Capture The Relay” 模式中，当敌人在试图射击携带着道具的队友时，快速从背后杀死该名敌人
Guardian	在 1 个敌人杀死你的队友前干掉他	在比赛进程中自然会达成
Flushed	杀死 1 个被手雷炸伤的敌人	在比赛进程中自然会达成
Intervention	杀死 1 名正被队友瞄准的敌人	抢在队友开枪之前杀死该敌人

TIPS | 4.按↑调出观察视点后可按□对敌人进行标注，可掌握敌人的位置和动向。

文 GALL 编 胜负师 美编 一刀



凄美婉约的人鱼传说，根正苗红的白金神作

L@ve once 人鱼之泪	Maid meets Cat	文字冒险
PS3 L@ve once —mermaid's tears—		日版
2011年2月24日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
16	0	6	9	1	E

人气恋爱游戏《L@ve once》曾于2010年9月30日在PSP上发售，PS3移植版除了画面高清化，还追加了PSP版通关后的后日谈故事，片头和片尾曲都是全新的，OP由官崎羽衣演唱，ED则由佐藤聪美和日笠阳子共同演唱，其最大的变更点就是将PSP版登场的学生会长堤美散新增为可攻略角色。本作是十足的奖杯神作，选项少而简单。一开始进入CONFIG变更设定，将翻页改为全，文章速度升至MAX，之后按一下L1键就会自动快进，到选项时会自动停下来，玩家只要按攻略达成全角色的真结局和BAD END，之后补完后日谈和全CG就白金了，整个过程很轻松，注意留好存档即可。游戏时可以边看电影边玩，适合身心疲惫的玩家休闲放松。

全てのトロフィ-入手
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

メイルート·グッドエンド
金杯

取得条件：达成鸟留メイ的真结局

奖杯说明：按照下面选择。

メイ→……无理々々→见せない→しょうがない、つきあうか。→见せる→メイ→见逃してやるか……。→いや、俺も归るよ（留一个存档）→それはイヤだ→真结局

メイルート·バッドエンド
银杯

取得条件：达成鸟留メイ的BAD END

奖杯说明：读取留下的存档，选择另一个。

俺もそう思う→BAD END

メルルート·グッドエンド
金杯

取得条件：达成鸟留メル的真结局

奖杯说明：按照下面选择。

メル→……无理々々→见せる→しょうがない、つきあうか。→メル→……じゃあ、お愿いします。→似合う（留一个存档）→见逃してくれるよう赖む→真结局

メルルート·バッドエンド
银杯

取得条件：达成鸟留メル的BAD END

奖杯说明：读取留下的存档，选择另一个。

正直に打ち明ける→BAD END

凛沙ルート·グッドエンド
金杯

取得条件：达成千鸟凛沙的真结局

奖杯说明：按照下面选择。

リィ→……无理々々→见せない→放つとこう。→见せない→龙一を说得する→……すみません。→凛沙（留一个存档）→サンドイッチ / おにぎり（CG有变化）→……ありがとう。（留一个存档）→危险を冒しても归る→真结局

凛沙ルート·バッドエンド
银杯

取得条件：达成千鸟凛沙的BAD END

奖杯说明：读取留下的存档，选择另一个。

その必要はないだろう→BAD END

和翠ルート·グッドエンド
金杯

取得条件：达成橘和翠的真结局

奖杯说明：按照下面选择。

リィ→……无理々々→见せない→放つとこう。→见せない→和翠を追いかける→和翠→和翠ちゃんの言う通りだ→もう、そこまで他人じゃないでしょ→和翠が口を开くのを待つ→なんか纳得いかない……。（留一个存档）→……答えられない→真结局

和翠ルート·バッドエンド
银杯

取得条件：达成橘和翠的BAD END

奖杯说明：读取留下的存档，选择另一个。

はっきり突き放す→BAD END

响纪ルート·グッドエンド
金杯

取得条件：达成寺小尾响纪的真结局

奖杯说明：按照下面选择。

リィ→……无理々々→见せない→放つとこう。→见せない→龙一を说得する→やります。→响纪→俺も一绪に行きます。（留一个存档）→セクシーなもの / シャレの利いたもの / 幻想的なもの（CG有变化）→挑战する（留一个存档）→响纪さんと话をしてきますよ→真结局

响纪ルート·バッドエンド
银杯

取得条件：达成寺小尾响纪的BAD END

奖杯说明：读取留下的存档，选择另一个。

お节介……ですよ→BAD END

美散ルート·グッドエンド
金杯

取得条件：达成堤美散的真结局

奖杯说明：按照下面选择。

リィ→……そうだよな→见せない→放つとこう。→见せない→龙一を说得する→……すみません。→美散（留一个存档）→美散さんを失いたくない→真结局

美散ルート·バッドエンド
银杯

取得条件：达成堤美散的BAD END

奖杯说明：读取留下的存档，选择另一个。

美散さんに负担をかけたくない→BAD END

オ-ルクリア
金杯

取得条件：完成所有人的结局

おまけシナリオ全阅览
金杯

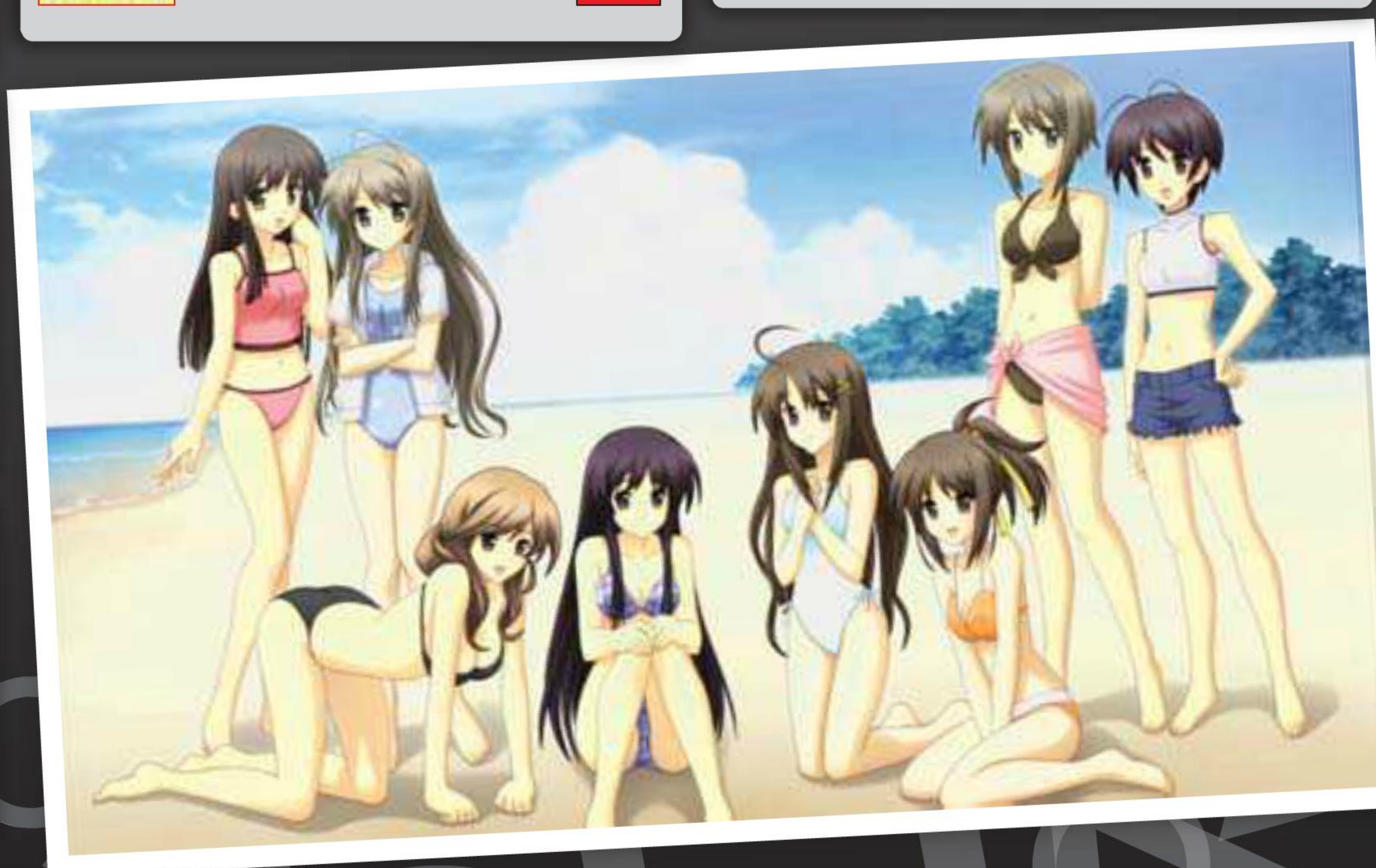
取得条件：后日谈全阅

奖杯说明：选择EXTRA→MEMORY，将所有人第3事件（标题为粉红色，前有一颗星）全部看一遍，还有全角色通关后出现的文化祭和南之岛也要看，同时可收集CG。

CGモ-ド100%
金杯

取得条件：CG收集率100%

奖杯说明：选择EXTRA→ALBUM，100%后才出奖杯。需要注意的是凛沙和响纪的有不同选项影响CG，但不影响结局，攻略提示处记得留存档。



《杀戮地带3》作为今年PS3平台上的重量级游戏，已经成为了广大射击玩家们的必玩之作，优秀的游戏素质也是有目共睹的。本篇不算太详细的综合研究攻略，也算是笔者以及同一战线上的玩友为自己喜爱的游戏所做的一点贡献，通过单机难点提示、详细的奖杯开启方法以及联机部分的基础解析，希望能够帮助到更多的新老玩家。

文 SunX 编 金馆长 美编 anubis



PS3	杀戮地带3	SCE	主视角射击
	KillZone3		美版
	2011年2月22日	1～24人	59.99美元
	对应PlayStation Move		对应玩家年龄：18岁以上

KILLZONE™ 3

种族与信仰的强烈冲突，钢铁与血肉的激情碰撞，这里才是真正的杀戮地带！

精英难度战斗守则

相比《杀戮地带2》的精英难度，本作的难度可谓是下降了一大截，折磨人的场面不会再重演。另一个变化较大的环节是“枪支重力系统”被大幅修改，准心移动不再费力，射击后座力减小，瞄准镜抖动幅度减小，武器的可操控性得到较大提升，整体射击手感朝《使命召唤》靠拢，曾经被前作折磨过的玩家大可放心。在本作的精英难度中，除了被爆炸性武器击中之外，玩家不会轻易被敌人秒杀，也就是说玩家足以扛住敌人的若干次攻击而不死，加上在某些关卡中会有队友及时救助你，所以在战术选择上可以更为大胆一些。具体的战斗提示如下。

1. 在精英难度下没有默认准心，在危急时刻进行盲射可大大提高生存率。
2. 依靠NPC来降低游戏难度，但是NPC并非不死之身，要及时救起倒地的NPC，以免自己倒下后无法被救起。
3. 在精英难度下慎用近身格斗来杀敌，在某些时候你无法将一名满血的敌人秒杀，而只能将其暂时击倒。并且在做出格斗动作时很容易被其他敌人偷袭得手。
4. 多多利用场景内的弹药补给箱，让敌人也尝尝手雷雨的滋味。
5. 使用某些武器（如StA3轻机枪）时尽量蹲着开火，射击精确度会大幅度提升。
6. 遇敌时快速找到可供隐蔽的角落，万不可暴露在敌人的复数火力之下。
7. 精英难度中的敌人体力值很高，使用普通步枪需要消耗很多子弹才能杀死1名敌人，并且无法一枪爆头，所以一定要有耐心。

精英难度 & 奖杯攻略

奖杯总数	66	铜杯	46	银杯	16	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

Platinum 铜杯

取得方法：获得所有奖杯。（不包括DLC奖杯）。

算上已经面市的两个DLC的话，本作目前共有66个奖杯，其中42个是自带奖杯，另外14个是DLC奖杯，需付费购买“旧景”和“枪林弹雨”地图包才有资格开启。DLC奖杯不影响白金奖杯的开启，只不过DLC奖杯的含金量颇高，14个DLC奖杯中有12个是银杯。拿全所有单机奖杯大概需要二周目以上，联机部分的奖杯除了若干个DLC奖杯外，其余奖杯根本没有难度。可以这么说，本作的奖杯难度连《杀戮地带2》的一半都没达到，实乃广大奖杯迷们的福音。

新的开始　精英难度：无

按照提示行动即可，按方向键↑可确定行动路线。海尔刚帝国的兵工厂内部非常华丽，有雅兴的玩家可以驻足欣赏一番。进入枪械训练环节时，按照军士长的指示来逐一完成，惟一要注意的是自己目前的身分，可不要打错靶子（笑）。

Ready For Battle 铜杯

取得方法：在章节“新的开始”中完成武器射击测试。

奖杯说明：剧情奖杯，完成序章内的武器测试环节即可开启奖杯。

撤离命令　精英难度：低

章节初期的难度较低，玩家可先熟悉下操作，选定适合自己的按键配置，其中第2套“替代配置”就是与“《使命召唤》系列”类似的按键配置。本作中新增一个滑铲动作，具体操作是在跑动中按下蹲键，滑铲具有攻击判定，玩家可以拿关卡初期的敌兵试验一下效果。玩家手中的默认武器是M82突击步枪，攻击性能佳，美中不足的是开镜连射抖动较大。海尔刚士兵的标配武器是StA52，威力虽比M82稍小，但稳定性却优于M82。近身暗杀掉两名敌兵之后会遭遇第1波海尔刚巡逻队，由于有队友的火力牵制，玩家可迂回到右侧钢板附近，从侧面攻击敌人会比较轻松。台阶上层的敌人大都躲在石头掩体后面，玩家同样也可以躲在掩体后以探头射击的方式进行还击。要注意在精英难度下玩家如果呆在一处掩体后太久会受到手雷的骚扰，所以要经常主动变换位置。歼灭区域内一定数量的敌人后，敌军机器狗还会运来数名火箭筒兵，被火箭直接命中会立刻扑街。全灭敌人后可以捡起VC9飞弹发射器备用，在弹药箱处补给完毕后进入下一个区域。

踹门闯入残破的建筑内部，让队友顶在前面开路可以省去很多麻烦。在临



下楼时会遭到一小股敌人的伏击，敌人大都躲在柱子后面，硬闯会被密集火力扫成马蜂窝。玩家可凭借居高临下的环境优势使用手雷来炸死躲在柱子后面的敌人。攻占室外闸门的环节中要优先对付右侧台阶上朝你猛冲而来的小股敌人，要在他们夺取附近的固定机枪之前下手除之。虽然区域角落里和四周平台上都存在不少敌人火力点，但是区域内的敌人是可以消灭干净的，完全不必急急忙忙地去转闸门开关。

强攻博物馆前先快速占领迷你机枪炮台，该武器在固定状态时的弹量是无限的，并且没有过热时间限制，如果在操作固定机枪炮台时受到严重伤害的话，也可以直接把炮台拆下来使用。玩家优先打击目标是博物馆正门左右两侧墙洞内的敌人，这些敌人不仅枪法奇准并且还混杂着若干火箭筒兵，对玩家的威胁是最大的。除此之外马路两侧也会跑来小股敌军，不过好在他们的注意力并不在你身上，可以稍后收拾掉他们。全灭敌人后随身携带好迷你机枪炮，此武器在进入博物馆内会发挥重要作用。进入博物馆后楼上楼下会跑出两股敌人，可以暂时后退把敌人分批引开，然后使用迷你机枪炮按照先打楼上再扫楼下的顺序把敌人消灭干净。再上楼之前可在底楼的房间内补充到若干手雷，来到楼顶之后如果提前把最远处的两个火箭筒士兵打死，那么敌人的运输机就会提前赶到，可在敌人没登陆前用迷你机枪炮快速打爆运输机。附近的弹药补给箱位置比较安全，反复拿手雷炸远处的敌人也不失为一个笨办法。设置炸弹开门后别急着冲进去，迎面而来的是一大堆敌人，可以切换成捡来的3连发短管霰弹枪来防身，优先击毙装备着StA11微冲的士兵，这些士兵的攻击力比普通敌兵要高。

高速公路环节的战斗难度不高，海尔刚部队在公路上设置了路障，让友军的Exo和装甲车顶在最前沿来压制和吸引敌军火力，自己则紧随其后帮忙补枪。惟一要注意的是公路两侧建筑内的两个敌军火力点，利用手中的迷你机枪炮来远距离摧毁这些目标。公路区域内的弹药补给箱数量不少，完全不用担心弹药补给的问题。



In Your Face 铜杯

取得方法：完成1次近身攻击。

奖杯说明：在章节“撤离命令”初期暗杀掉1名敌人便能开启奖杯。

No Witnesses 铜杯

取得方法：摧毁高速公路上所有的武装运输机。

奖杯说明：在章节“撤离命令”中的“海尔刚博物馆”段落内，首先拿到迷你机枪炮并一直随身携带着，等到进入“倒塌的公路”段落，也就是高速公路激战环节中，玩家会陆续看到海尔刚的4艘运输机飞来增援，只要听到特殊轰鸣声就要抬头搜寻空中的运输机。要注意最后两架运输机几乎是同时出现的，所以得提前做好射击准备。

隐藏奖杯

Time For A Dip 铜杯

取得方法：护送装甲车队抵达柯林斯河。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“撤离命令”中的“倒塌的公路”段落即可开启奖杯。

撤离毕罗斯 精英难度：中

精英难度下的敌人火力比较密集，不推荐使用极易过热的车载机枪，而车载榴弹炮才是最可靠的武器。进入海滩区域按照先摧毁防空炮台、固定机枪台、武装运输机，再对付地面零散步兵的顺序就能较为安全地通过海岸防线。在对抗锯刃武装运兵车时要保持高命中率，不能让运兵车逼的太近，否则很容易同归于尽。

第二阶段的任务是掩护地面友军推进，此阶段没有队友同行，倒地后无法复活，所以要时刻留意隐蔽地点。玩家可在楼道内朝街道上丢手雷，可瞬间炸死大量敌人。走廊内的固定机枪台也是杀敌利器，可以好好利用一番。初次遇到狙击手不用慌张，在精英难度下就算被狙中一枪也不会马上倒地。来到楼顶捡起地上的狙击枪，首先狙杀地面和对楼的固定机枪台上的敌人，然后就要集中精力对付即将出现的狙击手了。队友会随时报告狙击手的大致位置，同时通过观察红外瞄准线可轻松找到敌人的具体藏身点。另外在楼顶区域内有个弹药补给箱，不用担心弹药补给的问题。

第三阶段的任务是驾驶Exo作战，由于精英难度下的机甲比较脆弱，光是敌人的步兵火力就能严重损害机甲的耐久度，所以要与敌人武装保持安全距离，切不可近距离硬抗。进入开阔区域展开攻坚战时，要注意隐藏在残破建筑内的火箭筒兵以及远处的防空炮台，可利用导弹来逐一摧毁，另外玩家的行动节奏可以稍微放慢些，如果机甲冒白烟起火后就要躲起来回复片刻。任务最后阶段还要设法摧毁桥下的敌人坦克，由于坦克的火力强大且位置比较阴险，所以在索敌时不要过于冒失。

壕沟内的战斗难度不低，难点体现在场地狭窄，可供隐蔽的地点不多。壕沟内会出现霰弹枪兵和喷火兵，这些敌人会通过掩体来一步步逼近你，近距离与之发生激战会比较吃亏，玩家可以通过丢手雷来迫使敌人闪躲回撤，从而为自己争取到迂回躲闪的时间。推进速度可以暂时放慢一些，让队友们顶在最前方担当炮灰，自己则躲在后方伺机而动，好在整个流程并不长，咬牙坚持到最后即可顺利通过本章。

Mopping Up　铜杯

取得方法：在申林滩上击毙40名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“撤离毕罗斯”中的“申林滩”段落初期，使用车载榴弹炮来攻击敌人火力点，在这期间不能漏杀任何一个敌人。当空中出现两架敌人运输机时，如果还没有开启奖杯的话就那么就得重新打一遍。

Sawn Off　铜杯

取得方法：摧毁申林滩上所有的锯刃装甲运兵车。

奖杯说明：在章节“撤离毕罗斯”中的“申林滩”段落初期，玩家车队会遭遇8辆装甲运兵车的追击，其中首批是6辆，最后还会出现两辆，连续发射车载榴弹炮即可轻松搞定这些铁疙瘩。

Smoking Wrecks　铜杯

取得方法：摧毁申林滩上所有的海尔刚坦克。

奖杯说明：玩家成功摧毁8辆锯刃装甲运兵车之后，会在必经之路上陆续遇到4辆海尔刚坦克，绝对不会错过这些目标。

Frag Out　铜杯

取得方法：1颗手雷炸死3名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“撤离毕罗斯”中的“萨拉克地带”段落初期，经过楼道时可以看到街道内全是扎堆的敌人，此时掏出手雷捏一会后丢过去就能瞬间炸死3～5个敌人。如果运气欠佳可以重新进行挑战，根据上次手雷的爆点位置调整手雷的投掷时机和角度。

Eagle Eye　铜杯

取得方法：在不更换弹匣的前提下使用狙击枪射杀6名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“撤离毕罗斯”中的“萨拉克地带”段落内，玩家会首次获得VC32狙击步枪，只要以6发子弹狙杀任意6名敌人即可开启奖杯，可以狙杀下面空地上的海尔刚杂兵完成任务。

隐藏奖杯 Save The Intruders　铜杯

取得方法：协助ISA部队摧毁活动式弧光电炮装甲车。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“撤离毕罗斯”中的“萨拉克地带”即可开启奖杯。

六个月后 精英难度：中



潜入作战任务如今已是主流射击游戏不可或缺的一环，本作自然也不能例外。笔者不得不提一下海尔刚星球上的奇异丛林，其中的昆虫和植物都是致命的陷阱，在高难度下被植物打中数下即可送命。此外玩家也可以利用这些奇幻的动植物来协助自己杀敌。任务初期的默认装备是消音手枪，消音手枪的特性为在举枪时只能单发点射，而在盲射状态下则是快速连射。章节初期按照队友指示行动即可，所有巡逻敌兵都可以直接通过暗杀或精确爆头杀死，如遇到复数敌人时可利用爆炸植物来歼灭。在推进时要尽量蹲在黑暗的区域或是草丛中，这样就算离敌人很近也不会暴露。在有数台机器狗的场景内，要蹲着沿场景边缘的草丛慢慢推进，推进速度放慢一些可确保安全通过。在整个潜入过程中不慎被敌人发现的话，那么手持合金利刃的近战格斗步兵就会突然出现在玩家眼前，我们是可以干掉这些“忍者”的，但是会比较困难。

完成潜入阶段的任务之后会迎来一个难点，玩家会被大量的海尔刚士兵围困在一个狭小的角落内，同时还要面临武装机器狗的挑衅。战斗方针是先捡起附近的M224轻机枪，此枪是专门用来对付机器狗的利器。玩家的最佳隐蔽地点就在通讯电脑后面，正面的敌人不会冲到你面前，并且机器狗也只会朝你发射迫击炮，玩家只需原地保持小范围移动就能轻松躲避敌人所有的攻击。另外M224轻机枪的装弹时间比较久，建议直接去弹药箱补充子弹，如此一来可保持高效率的火力输出。在返回基地的过程中会遭遇大量敌人，其中喷火兵和近战格斗步兵的威胁性较大，尽量不让其近身。由于战斗场景比较雷同，并且敌人跑位灵活机动，所以只要贯彻稳扎稳打的策略，隐蔽后以探头射击方式进行还击，那么敌人一般都奈何不了你。

本章最后阶段保护ISA阵地的战斗任务非常紧张刺激，难度并不是很高，玩家可采用龟缩战术，也就是躲在阵地后方的沙包后面，避免自己成为敌人的打击目标。阵地前方出现的敌人是无限的，主要分左、中、右三路朝ISA阵地执行自杀式冲锋。结束战斗的关键是摧毁4只陆续出现的武装机器狗，附近武器架上的VC9飞弹发射器是对付机器狗的法宝。在战斗过程中要重点留意阵地右侧朝棚屋内突进的敌人，这些敌人往往会绕到你身后搞偷袭。另外如果看到队友受伤倒地就得快速上前救治，否则无法触发过关剧情。

Spiky Personality　铜杯

取得方法：通过射击爆炸植物杀死1名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“六个月后”中的丛林里到处都是爆炸植物，等敌人走到植物附近后射爆即可开启奖杯。

隐藏奖杯 Never There　铜杯

取得方法：在潜入关卡中没有触发警报。

奖杯说明：在章节“六个月后”中的“丛林山谷”段落开始一直到成功找到通讯电脑，整个过程中都不能被巡逻敌人发现。推进时尽量蹲在黑暗区域或草丛中，采用开镜精确爆头的方式，并按照先近后远、先高后低的暗杀顺序来歼灭各个场景内的敌人。不小心触发警报就回到上一个检查点重新来过。

隐藏奖杯 ISA TV　铜杯

取得方法：与地球取得联系。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“六个月后”中的“山谷后方”段落即可开启奖杯。

Turn The Tables　铜杯

取得方法：以近身格斗方式杀死1名近战格斗步兵。

奖杯说明：在章节“六个月后”中会多次遇到近战格斗步兵，可以先开几枪使之产生硬直后施展近身绞杀术。

寒冰下的侵略战

精英难度：高

初期的飞行射击环节的难度很低，就算在精英难度下也能不死通过。载具上的迷你机枪炮没有过热时间限制，建议一直按住射击键进行持续扫射，储油平台上的蓝色油管都必须打爆，这关系到某个奖杯的开启。登陆地面后立刻捡起眼前的迷你机枪炮，只要手中有这把武器，那么在接下来的路程中基本不会遇到太大的阻碍。进入船舱中部前记得补充一次弹药，因为马上就会遭遇3名使用喷射背包的飞行兵和若干火箭筒兵。顺利拿到喷射背包后可以先熟悉下飞行操作，背包上的机枪无法进行精确射击，并且机枪的持续射击能力不够理想，很容易过热哑火，所以要掌握好射击节奏。来到有防空炮台的平台时不要贸然突进，在高处平台上会出现不少敌人，一定要逐个清理掉再往前推进。来到目标房间之前还会遇到大批敌人的埋伏，好在附近就有弹药补给箱，可利用手雷再战术来快速歼灭屋内和屋外的敌人。

设置炸弹炸毁防空炮台之后就会迎来本关，甚至是本作的最大难点，难度主要体现在玩家会陆续遇到5，6个飞行兵的强力阻击，正面硬拼的话很容易被打成筛子。笔者推荐一条比较安全的行动路线，首先利用地面的蓝色罐子快速炸死若干名普通敌兵，然后顺势跑进眼前的雪洞内，此时敌人的两名飞行兵会前来增援，玩家就躲在洞穴内应付眼前的敌人。解决掉麻烦后还没完，此时快速跑进斜对面的洞穴内，该洞穴虽然有两个出口，但后部的出口是朝天的，敌人不会从那里进来，玩家只需要守住出口即可。敌人运输机赶来增援后会出现3名飞行兵和若干普通敌兵，玩家躲在洞内击杀朝你逼近的敌人会比较安全。清理掉飞行兵就站在洞口破坏大桥开关，然后一股作气飞上平台。陆续在两根柱子上装完炸弹后进入倒计时阶段，此时先干掉铁栅栏门后面的飞行兵，然后站在原地抬头射击高处楼板上的两名敌人，如不提前干掉就会被暗算。飞出平台后建议切换为突击步枪，因为敌人数量多且站位也比较远，使用飞行背包无法进行隐蔽，很容易被敌人秒杀。

进入本章最后阶段战斗后，在冲刺跑躲避炮弹时不要停留，否则很容易被敌人的密集导弹重创。在攻克侧面的炮楼时尽量让队友顶在你前面去吸引敌人火力，自己则尾随在后打冷枪。占领炮楼后使用WASP火箭炮来摧毁远近两座碉堡、运输机以及坦克。WASP火箭炮只要不拆下来就可以无限发射导弹，全灭眼前所有的可见目标后就拆下火箭炮随身携带着。在上坡路段内同样要依靠手中的WASP火箭炮来快速清理路障，可以说完全没有难度。躲在目标建筑内的敌人比较狡猾，玩家可索性从右侧门内强攻进去，歼灭掉残余的敌人后即可顺利通过本章。





Minigunned 铜杯

取得方法：使用飞行载具上迷你机枪炮摧毁海上平台上的所有目标。

奖杯说明：在章节“寒冰下的侵略战”中的“冰冻海岸”段落初期的飞行载具射击环节内，玩家的主要目标是摧毁分布在三座储油平台各处的蓝色油管，而平台上的敌人和防空炮台都不需要摧毁。第一座平台的上半部分有4处油管，而平台下半部分则有8处油管，当飞行载具绕到第一座平台侧面时还要连续打爆两处巨大的塔台油罐。第二座平台和第三座平台是紧靠在一起的，左侧第二座平台底部有两处油管，在两座平台中间连接处还有1处油管。当射击视点转向右侧第三座平台时会发现平台底部的蓝色油管是在背面的，所以要尽量从夹缝中射击平台背面的油管，等到飞行载具绕到平台侧面时依旧要留意底部的油管是否都被摧毁掉了。值得一提的是，当玩家摧毁掉所有蓝色油管后一定要耐心等待奖杯开启，因为该奖杯的开启速度比较缓慢。另外建议玩家在新兵难度下进行挑战，在挑战过程中如果已经确认漏打了某个目标的话就立刻选择重来一遍。

隐藏奖杯 **Aerial Superiority** 铜杯

取得方法：装备喷射飞行背包并在飞行时杀死5名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“寒冰下的侵略战”中的“阿克弥钻塔”段落初期，玩家将操作喷射飞行背包，飞到高点然后在慢慢往下降落的过程中击杀敌人，累计杀死5个敌人即可开启奖杯。

Quick Exit 铜杯

取得方法：在倒计时2分前撤离即将爆炸的钻井平台。

奖杯说明：在章节“寒冰下的侵略战”中的“尼尔福斯特钻塔”段落中，当玩家成功设置完炸弹后便会进入撤离环节，只要在倒计时2分前撤离平台即可开启奖杯。建议玩家在新手难度下进行挑战。

隐藏奖杯 **Spread The Love** 铜杯

取得方法：使用WASP火箭炮第二射击模式同时杀死5名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“寒冰下的侵略战”中的“普罗维登斯湾”段落中，玩家可在塔楼顶部找到WASP火箭炮，原地等待敌人的运输机赶来，此时先不要急着开火，等到运输机内的敌人登陆地面后，举枪瞄准按R1射击炸死一片敌人即可顺利开启奖杯。如果没有拿到就重新来一遍。

隐藏奖杯 **Excessive Force** 铜杯

取得方法：使用WASP火箭炮第二射击模式杀死1名海尔刚士兵。

奖杯说明：注意只能杀死1名敌人，玩家可以挑选落单的敌人下手。

隐藏奖杯 **Into The Lair** 铜杯

取得方法：成功抵达通往史塔尔军火库的缆车。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“寒冰下的侵略战”中的“普罗维登斯湾”段落即可开启奖杯。

侵入史塔尔军火库

精英难度：低

重返序章内的海尔刚军火要塞，只不过此行可以去军火库的其他区域“游览”一番。在等待身分检查时可以透过玻璃窗看到被俘虏的那比尔等人被押送去刑场的情节，在路过武器工厂时要制造点小麻烦来吸引守卫们的注意力，而在寻找行刑室的过程中还会进行一次身体检查，只不过检查结果比较让人费解。发生剧情后进入逃亡战阶段，此时身边有两名队友帮你分散敌人的火力，并且可以随时救治你，所以战斗压力会比较小。增援的敌人中混杂着近战格斗步兵，切换出三连发霰弹枪可有效阻止其靠近。玩家手中的主武器StA5X加农炮威力强大，点射或蓄力发射都可以轻松秒杀敌人，惟一要注意该武器的过热冷却时间长达3秒，在等待枪口冷却时一定要安心躲避在掩体后面。实验室区域场景复杂且视野不佳，各个角落内都隐匿着敌人，可使用StA5X加农炮进行蓄力射击压制，另外在大量普通敌人中还混着1个电枪兵，该兵种防御力非常高，就算使用StA5X加农炮也无法一发将其秒杀，所以在战斗时一定不能暴露在电枪兵的枪口前，可以丢手雷来阻止其逼近玩家。

与那比尔分散行动后会迎来本章的第1个难点，电脑室内的敌人数量非常多，甚至在高处还埋伏着致命的火箭筒兵，建议使用StA5X加农炮进行精确点射。该区域内有两个弹药补给箱，在抵挡住敌人第1波攻势之后及时进行补给。当队友破解电脑室大门时，敌人的第2波增援便会出现，会对玩家造成威胁的依旧还是电枪兵。

进入战车修理车间时不要贸然突进，因为在干掉小股敌人之后，空中会出现大量的飞行兵，这些兵种在精英难度下对玩家的威胁实在太大，战斗时请一定要隐蔽在铁板后面使用StA5X加农炮进行蓄力射击，子弹即将消耗完毕的话，就要伺机前往附近门内的武器架上进行更换。

与脱狱大部队汇合后的战斗比较简单，在走出大门之后会遇到大批敌人，建议先使用StA5X加农炮快速削减敌人的有生力量，然后更换上喷射飞行背包与残余敌人展开血战。全灭敌人之后会遇到前作中的ATAC，但是比前作中的要容易对付，在维修仓库内的武器架中拿到VC9飞弹发射器就能顺利将其摧毁。章节后期驾驶载具的环节在精英难度下颇具难度，主要体现在运输机出现之后的一段路程内，最好一直按住R1进行机枪扫射，然后只要看到画面中出现锁定标志就不停地按R2发射飞弹，只有双管其下才能顺利摧毁掉层出不穷的运输机。在接近关底的路程中，天空中的海尔刚巡洋舰还会朝地面发射激光束，这些激光束落到地面会形成一个大坑，不小心开进坑内就会功亏一篑。





隐藏奖杯
Jail Break
铜杯

取得方法：在史塔尔军火库东栋内解救出那比尔。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“侵入史塔尔军火库”中的“史塔尔军火库东栋”段落即可开启奖杯。

One Each
铜杯

取得方法：在不更换弹匣的前提下使用霰弹手枪射杀3名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“侵入史塔尔军火库”中的“第五区域”段落内，玩家会随身携带着1把霰弹手枪，只要以3发子弹杀死任意3名敌人即可开启奖杯。要注意霰弹手枪无法秒杀近战格斗步兵，所以建议挑选3名普通敌人下手。

隐藏奖杯
Frazzle Dazzle
铜杯

取得方法：使用StA5X加农炮1发杀死3名海尔刚士兵。

奖杯说明：在章节“侵入史塔尔军火库”中的“第五区域”段落内，玩家手中的默认武器就是StA5X加农炮，按住R1进行蓄力攻击可瞬间杀死扎堆的敌人。



Shattered
铜杯

取得方法：打碎史塔尔军火库实验室内所有的玻璃。

奖杯说明：从章节“侵入史塔尔军火库”中的“第五区域”段落开始，玩家陆续通过的数个房间内都能看见有三角形图案的长条形玻璃。尤其要注意电脑室区域内的二层楼面上也隐蔽着数块玻璃，由于可视角度不够理想，玩家可能无法顺利瞄准射击，可以丢手雷把玻璃炸碎。总之在奖杯没开启前，先不要急着进入队友已经开启的门内。

隐藏奖杯
Go Down And Stay Down
铜杯

取得方法：摧毁史塔尔军火库内的ATAC。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“侵入史塔尔军火库”中的“生产线＃17”段落即可开启奖杯。

隐藏奖杯
Iced
铜杯

取得方法：摧毁海尔刚的4辆冰上装甲车和6艘运输船。

奖杯说明：在章节“侵入史塔尔军火库”中的“追击战”段落内，玩家会先后遇到4辆装甲车和6艘运输机，攻击以上目标的主力武器是车载火箭炮，由于火箭炮的连射性能极佳，可以持续快速按R2来进行攻击，惟一要注意的是在战斗时要谨慎驾驶，别把战车开到悬崖下面去，不小心失败的话就重新挑战一次。

废料厂捷径

精英难度：中

与队友共同推进的一小段路程中不会遇到任何敌人，来到小铁桥附近时记得在武器架上拿到VC21电能枪，该武器在前作中也有过，其特性是射中非机械目标后会自动延时引爆，而用来对付随后出现的ATAC则具有秒杀效果。场景内的弹药补给箱数量多且位置极佳，完全不必担心弹药问题。炸开一处大门之后，推进速度不要太快，利用手中的VC21电能枪来对付零散的敌人是绰绰有余的。

进入高塔区域先把烦人的ATAC清理掉，然后捡取地面的VC32狙击步枪来精确狙杀高塔周围的守军。跟随队友爬上高塔之后进入坚守环节，与此同时海尔刚运输机会运来大批敌人，由于运输机上的机枪火力比较猛，可不要傻站着挨枪子，而是先找地方躲好，然后慢慢清理已经登陆到地面的敌人。由于敌人会不顾一切地爬上高塔梯子，所以玩家只要听到同伴提示说有敌人爬上了楼梯，就要提前做好近身格斗的准备。陆续抵挡住3波自杀式攻击后，切换使用VC21电能枪摧毁剩余的ATAC即可打通前行的道路。

来到新场景会遇到大量手持StA3轻机枪的敌人，这些家伙的火力非常猛，玩家稍不留神就会被秒杀，可以先让队友顶在前面帮你抵挡火力，自己则隐蔽在大后方进行还击。继续推进时会遇到“老朋友”——海尔刚重装步兵，这场战斗颇有难度，如果玩家不及时把重装步兵杀死的话，缠人的杂兵会源源不断的出现。战斗方针是先把场景内的油桶全部射爆，可以借此杀死一部分敌兵，然后躲在车辆残骸后面精确射击重装步兵的头部，迫使其转身后利用VC21电能枪猛攻其身后的弱点，大概需要消耗一整条弹匣的弹药才能解决掉这个大块头。整个战斗过程中要重点留意杂兵的动向，适时改变自身站位，如果自己和队友同时被击倒在地就回天乏术了。

上到活动工厂后依旧使用VC21电能枪来开路，当然也可更换为StA3轻机枪。区域内敌人的数量比较多，而且可供玩家藏身的地点不多，所以在行动时不要推进太快，要避免长时间暴露在敌人的复数火力之下。来到工厂顶层要小心敌人的固定机枪台，而在遇到飞行兵时别想着去用固定机枪来对付他们，这在精英难度下纯属自杀行为，还是老实地用VC21电能枪来对付满屏的敌兵会较为稳妥。消灭掉飞行兵后把迷你机枪炮卸下来拿在手里开路，用来对付成群的火箭筒兵是再合适不过的了。清理掉眼前所有敌兵后捡一把火箭筒摧毁掉左右两侧的防空炮台，随后炸开驾驶室大门后朝里面发射一枚火箭弹即可顺利通过本章。

Power Spike
铜杯

取得方法：使用VC21电能枪把1名海尔刚士兵射到爆炸物上来杀死他。

奖杯说明：在章节“废料厂捷径”中的“围困”段落内，当玩家爬上起重机高塔进行原地防御时，可以看到场景区域的左侧小平台上有不少油桶。等待敌人增援运输机出现后会看到有敌人通过梯子爬上左侧小平台，此时选准方位使用VC21电能枪把敌人射向其身后的油桶就能顺利开启奖杯。

Pinpoint
铜杯

取得方法：使用StA14步枪歼灭1名海尔刚重装步兵。

奖杯说明：在章节“废料厂捷径”中的“错综复杂的道路”段落内，玩家可在武器架子上拿到StA14步枪。紧接着就会遇到手拿机枪的重装步兵，重装步兵的弱点在头部和背后，攻击其头部或者使用手雷迫使其转身后连射数枪就能将其杀死，建议玩家在新兵难度下进行挑战会比较简单。

You Drive
铜杯

取得方法：夺取活动工厂的控制权。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“废料厂捷径”中的“深入虎穴”段落即可开启奖杯。



清算

精英难度：中

章节初期就隐蔽在壕沟出口位置，先除掉区域远处的狙击手，然后从侧面往前推进一小段路程，以此来推动友军装甲车往前推进。场景尽头的敌人火力过于猛烈，此时应原地蹲守，友军装甲车会帮你清除掉所有的障碍。在第2个壕沟场景内要堤防喷火兵和霰弹枪兵，喷火兵会出现在壕沟两侧高处，所以玩家自身推进速度不要太快，只要保持一定安全距离，喷火兵也奈何不了你。霰弹枪兵则属于捣乱的兵种，当玩家正在与其他敌人搏斗时，霰弹枪兵便会趁机靠近你，所以一定要留神自己的身后。

剧情过后就要与海尔刚的超大型武装载具NAWLR展开决战了，快速冲进弹药库拿到WASP火箭炮，这是惟一可以对付NAWLR的强力武器。战斗场景中有3个弹药库，玩家要利用这些建筑来进行迂回躲闪。首先摧毁NAWLR腿部的防空炮，由于射击角度的问题，最好是按L1进行垂直打击会比较有效。等待NAWLR发射完能量炮后摧毁掉第1片散热片，紧接着NAWLR会发射大量的迫击炮攻击军火库，此时玩家可伺机左右移动躲闪，或者索性躲到场景尽头的推土机旁都是比较安全的。在NAWLR积蓄能量进行下一轮炮击前，NAWLR表面还会逐步开启多组机枪，这些机枪



对玩家的威胁是最高的，一定要快速摧毁掉。剩余的战斗也是如此反复循环，在战斗进行到一半时，场景中央会出现少量的敌人增援部队，玩家可以等装甲车停下后将其轰杀至渣。在战斗进行到最后阶段时，NAWLR会使用主炮对准弹药库进行疯狂扫射，此时一定要躲在推土机旁，如果依旧傻站在变电器附近就会被电死。

隐藏奖杯 Completist 铜杯

取得方法：摧毁MAWLR上所有可摧毁的武器。

奖杯说明：开启该奖杯的前提条件是，连续完成章节“清算”中的“NAWLR”、“货物电梯”和“烽烟四起的天空“这三个段落。首先进入“NAWLR”段落拿到WASP火箭炮，玩家的攻击目标分别是：MAWLR腿部的4个机枪炮台、MAWLR头部右侧的4个机枪、MAWLR中部并排的6个机枪、MAWLR侧后方的4个机枪。其中要注意MAWLR侧后方的4个机枪打开速度会比较慢，所以要优先摧毁掉这4个机枪再去攻击最后1片散热片，如果直接攻击散热片会直接进入下个段落，从而错失攻击机会。进入“烽烟四起的天空”段落后考验玩家的瞄准射击能力，在MAWLR表面布满了机枪炮台，一定要快速摧毁已经开启的机枪炮台，如果发觉有遗漏的目标没有摧毁，就要果断选择“从此分段重新开始”来重新打一遍。

在突击货运电梯的环节内，玩家手中的副武器是StA3轻机枪，蹲着射击可以大大提升射击精确度，主要用于强攻正面的守敌。场景两侧各有1处敌人固定机枪点，建议使用StA14来福枪来精确打击。场景内的敌人并不是无限出兵，惟一要注意在面对最后一批霰弹枪兵时要保持安全距离，否则就要重头再来一遍。最后阶段的飞行扫射环节纯粹是用来欣赏的，虽然在精英难度下没有射击准心，但是不会对玩家造成太大的麻烦。NAWLR表面的防空炮台都是一组一组的出现，对于位置比较偏的目标可以开镜射击，而近在咫尺的目标可直接快速扫爆。在切割主炮的蓝色弱点时要小心附近的火力炮台，可别光顾着切割主炮而忽略掉这些较为隐蔽的炮台。

隐藏奖杯 Bring It Down 铜杯

取得方法：摧毁MAWLR保护轨道电梯。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“清算”中的“烽烟四起的天空”段落即可开启奖杯。

截击

精英难度：中

章节初期的敌军配置非常强大，首先是机械蜘蛛的自杀式骚扰，接着远处会出现若干名手持StA3轻机枪的敌人，与此同时手持霰弹枪和微冲的敌人也会不顾一切地朝玩家逼近。玩家只要遵循先近后远的杀敌原则即可顺利化解敌人的立体打击，解决战斗后别忘了捡一把StA3轻机枪备用。继续推进的过程中会陆续遇到零星的敌人，战斗难度并不高，玩家可以随意发挥。

进入无重力区域后，玩家的某些战术动作会发生变化，起跳后会长时间滞留在空中，所以不要轻易起跳，否则很容易被敌人的密集火力秒杀。手雷的运动轨迹也会发生变化，用手雷来对付眼前的敌人显然已经行不通了。区域左右两侧的凹槽是不错的藏身之处，躲在里面不仅可以推动队友往前压，还可以作为自己的战斗据点。空中出现的ATAC装甲值并不高，可直接用StA3轻机枪快速打爆。区域内的敌人数量虽不多，但是他们的位置非常隐蔽，往往只露出一个脑袋，判断敌人是否死亡的方法很简单，只要看到尸体或武器漂浮到空中，就说明该敌人已经死亡，就无需再对其浪费弹药了。开启闸门恢复重力之后，左侧大门内会出现大量敌人，队伍中还混杂着1个重装步兵。附近门口就有弹药补给箱，可投掷大量手雷歼灭所有普通敌兵，最后对付重装步兵简直就是虐杀。

再次进入无重力区域时，在左侧的敌人尸体上可以捡到变态武器StA5X加农炮，这也预示着接下来的路程会非常轻松。遇到无法秒杀的电枪兵可以先开一枪使其产生硬直，然后快速近身绞杀。章节最后阶段的太空追逐战很有难度，敌人战斗舰必须用锁定导弹来歼灭，至于机枪则只能起到辅助作用。其中对玩家最有威胁的目标是两架直冲过来的战斗舰，一定要在它们接近你之前提前击落，不然八成会被其撞毁。进入第二阶段战斗时要全力攻击巡航舰上大大小小的炮塔和随时出现的护卫舰，总体难度并不是很高。成功破坏空间转移装置的弱点后进入最考验射击技巧的环节，自机在高速向下俯冲的同时，海尔刚巡洋舰会不停发射导弹，玩家只要看见锁定标志后就立刻发射导弹以及机枪扫射，掌握好射击节奏可避免被秒杀。集中精神坚持完头三波导弹袭击之后就会出现提示，快速按○发射核弹就能欣赏结局动画了。

隐藏奖杯 Let's Go Home 金杯

取得方法：击毁史塔尔巡洋舰。

奖杯说明：剧情奖杯，以任意难度完成章节“截击”中的“舰队战”段落即可开启奖杯。

隐藏奖杯 Victory 金杯

取得方法：以精英难度（Elite）完成所有章节。

奖杯说明：以任意难度通关一遍后可开启精英难度。

累计类奖杯

Evening The Odds 铜杯

取得方法：累计杀死500名海尔刚士兵。

奖杯说明：可在一周目内开启该奖杯。

Cagefighter 铜杯

取得方法：以近身格斗方式杀死10名海尔刚士兵。

奖杯说明：把敌人打晕在地上不算，一定要彻底杀死才算成功1次。

Now It's Personal 银杯

取得方法：累计杀死1000名海尔刚士兵。

奖杯说明：可在二周目左右开启奖杯。

Close Quarters 银杯

取得方法：以近身格斗方式杀死25名海尔刚士兵。

奖杯说明：多施展近身格斗即可开启奖杯。

Fight To The Last 银杯

取得方法：累计杀死1500名海尔刚士兵。

奖杯说明：如果完成二周目之后还没开启奖杯，可以选择敌人数量较多章节来反复刷杀敌数。

Hand To Hand Master 银杯

取得方法：以近身格斗方式杀死50名海尔刚士兵。

奖杯说明：多施展近身格斗即可开启奖杯。

合作奖杯

隐藏奖杯 Double Trouble 铜杯

取得方法：在“协力模式”中抵达柯林斯河。

奖杯说明：可利用双手柄战术来进行挑战，玩家主要控制1P，利用记录点来带动2P角色往前推进。当完成章节“撤离命令”中的“倒塌的公路”段落即可开启奖杯。

隐藏奖杯 Stranded Together 铜杯

取得方法：在“协力模式”中抵达撤离地点。

奖杯说明：当完成章节“撤离毕罗斯”中的“原爆点”段落即可开启奖杯。

联机奖杯



Up Close & Personal 铜杯

取得方法：在任意模式中以近身格斗方式杀死1名敌对玩家。

奖杯说明：不用刻意完成，在对战过程中很快就能开启奖杯。

Team Player 铜杯

取得方法：加入小队完成任意1场比赛模式。

奖杯说明：让好友邀请你进入小队后完成1场比赛即可开启奖杯。

Grand Slam 金杯

取得方法：在游击战（Guerrilla Warfare）、战区（Warzone）和作战行动（Operations）3个模式中各赢得1场胜利。

奖杯说明：3个联机对战模式都玩一遍并且都获得过胜利即可开启奖杯。

隐藏奖杯
Pilot's Wings 铜杯

取得方法：在任意模式中装备喷射飞行背包在空中杀死1名敌对玩家。

奖杯说明：在战区模式（Warzone）中的“涡轮机厂SE-6”地图中可以找到喷射飞行背包，飞到高处之后缓慢降落的过程中干掉1名敌对玩家即可开启奖杯。

隐藏奖杯
Iron Man 铜杯

取得方法：在任意模式中驾驶Exo杀死1名敌对玩家。

奖杯说明：在战区模式（Warzone）中的“哥林斯公路”地图中可以找到Exo，如果在开局时没有顺利抢到的话，就一直守候在Exo仓库内。Exo的火力配备非常齐全，使用机枪或导弹来杀敌是非常轻松惬意的。

Medic! 铜杯

取得方法：在任意模式中选择医生职业救治1名重伤倒地的队友。

奖杯说明：受伤的队友在地图上是个十字标志，靠近后按←就能进行救治。

Handy Man 铜杯

取得方法：在任意模式中选择工程师职业修理1个弹药箱。

奖杯说明：每个场景中的弹药箱数量很多，靠近后按住←即可进行修理。如果看到红色弹药箱要先打爆后才能修理。

Now You See Me 铜杯

取得方法：任意模式中选择狙击手职业在隐形时杀死1名敌对玩家。

奖杯说明：以Lv3隐形技能+M66自动步枪的方式可顺利完成挑战。如果玩家的技能或武器都没开启的话，还有个讨巧的办法：让好友来帮忙完成，两人找个没人干扰的区域，让拿奖杯的玩家发动隐形技能，然后等好友靠近你后近身秒杀掉。

Spy Game 铜杯

取得方法：在任意模式中选择扰乱者职业在伪装时杀死1名敌对玩家。

奖杯说明：行动时注意别被敌人识破，自身受到攻击后伪装便会失效。

Turf War 铜杯

取得方法：在任意模式中选择战术师职业占领1处复活点。

奖杯说明：战区模式（Warzone）的地图中会有许多重生点，使用战术师占领任意1处重生点即可开启奖杯。



DLC 联机奖杯 旧景地图包 /Reclaimed Territory

Demolitionist 银杯

取得方法：分别选择ISA和HGH阵营在沙拉门市场（Salamun Market）地图中进行“搜索&破坏”任务时成功炸掉两处目标。

奖杯说明：选择战区模式中的沙拉门市场地图，扮演ISA和HGH阵营各赢得1次“搜寻&摧毁”中的埋炸弹任务。

Tactical Mastery 银杯

取得方法：在战区（Warzone）模式中的沙拉门市场（Salamun Market）地图中同时占领4个复活点。

奖杯说明：职业可选择具备高速占领复活点技能的特战兵，推荐与好友组成小队后分头进行占领。

Death By Proxies 银杯

取得方法：在游击战（Guerrilla Warfare）模式中的血腥运河（Blood Gracht）地图中使用C4地雷（Proximity Mine）在1分钟内杀死2名敌人。

奖杯说明：在敌人的必经之路上设置地雷比较有效果，如果在实战中感觉比较费力的话，也可以邀请好友来帮忙完成，设置好地雷让众人来踩即可。



Blood Streak 银杯

取得方法：在游击战（Guerrilla Warfare）模式中的血腥运河（Blood Gracht）地图中完成5连杀。

奖杯说明：连续杀5人并不难，推荐具备Lv3隐形技能的狙击手使用M66自动步枪，躲在阴暗角落进行蹲点杀人会比较安全。

Brutal Footsteps 铜杯

取得方法：在任意模式或地图中开启无声脚步技能并以近战格斗方式杀死1名敌人。

奖杯说明：投入战斗前先设置好无声脚步技能（Silent Footsteps），在战斗中从背后敲死1名敌人即可，同样不用刻意去完成。

Little Big Weapons 银杯

取得方法：在任意模式或地图中1局内使用副武器杀死15名敌人。

奖杯说明：五大职业的副武器分别是StA18手枪、M4左轮手枪、VC8短管霰弹枪、StA2战斗手枪和M66自动手枪。强烈推荐使用狙击手职业的M66自动手枪，1局杀15人简直毫无压力。

Automata For The People 银杯

取得方法：在任意模式或地图中1局内摧毁敌人的固定哨塔、飞行防卫BOT和医疗BOT各1次。

奖杯说明：玩家要摧毁的3种机器人分别是：工程师的固定哨塔、特战兵的飞行防卫BOT和医生的医疗BOT，推荐在战区模式中进行挑战会比较轻松。

DLC 联机奖杯 枪林弹雨地图包 /Steel Rain

Jetpack on Exo Action 银杯

取得方法：在游击战（Guerrilla Warfare）模式中的废弃物场（Junkyard）地图中使用喷射飞行背包在飞行时摧毁1架敌人的Exo。

奖杯说明：Exo的装甲值比较高，使用喷射飞行背包上的机枪来进行攻击有一定难度，并且该奖杯的最大难点在于飞行中摧毁Exo，不和好友配合的话恐怕很难在实际对战中开启。

Exo on Jetpack Action 铜杯

取得方法：在游击战（Guerrilla Warfare）模式中的废弃物场（Junkyard）地图中驾驶Exo杀死1名正在飞行的敌人。

奖杯说明：注意要杀死正在飞行的敌人，同样让好友来配合完成会比较轻松。

Deadly Threesome 铜杯

取得方法：在战区（Warzone）模式中的史塔尔军火库（Stahl Arms）地图中快速杀死3名敌人。

奖杯说明：要求在4秒内杀死3名敌人，比如1颗手雷同时炸死3人，建议让好友来协助你完成。

I See You 银杯

取得方法：在战区（Warzone）模式中的史塔尔军火库（Stahl Arms）地图中使用迷你机炮枪（Minigun）杀死1名狙击手职业的敌人。

奖杯说明：该地图的中央有1台破损的迷你机炮枪，选择工程师职业修理完毕后射杀1名狙击手职业的玩家即可。在战区模式中的抢夺喇叭的任务，喇叭就出现在迷你机枪炮正前方，玩家可以选择守株待兔，实在不行也可以让好友来协助你完成挑战。

Highly Decorated 铜杯

取得方法：在战区（Warzone）和作战行动（Operations）模式中，1局比赛内获得所有的肩章。

奖杯说明：需要解除的肩章共有5种，分别是“双重杀害XP”、“加快瞄准速度”、“增加准确度”、“子弹伤害”和“加速装填弹药”。“双重杀害XP”的达成方法很多，亲自完成战区中某项特定任务即可。“增加准确度”是以近身格斗方式累计杀死5人。“子弹伤害”是完成5次助攻。“加快瞄准速度”是按L1开镜累计杀死5人。“加速装填弹药”是不开镜累计杀死10人。建议玩家选择战区模式来开启肩章，因为战区模式中任务类型比较全面，游戏时间比较长，玩家有更多的机会来完成挑战项目。如果在实战中迟迟未能完成肩章挑战，可以让好友来协助你完成。

5 for 5 银杯

取得方法：在任意模式或地图中1局内选择5种不同职业的主、副或爆破武器各杀死1名敌人。

奖杯说明：只需要使用每种职业的默认主武器各杀死1名敌人即可，记得在死亡后更换职业。

Jack of All Trades 银杯

取得方法：在任意模式或地图中1局内杀死5种不同职业敌人各1次。

奖杯说明：非常简单的奖杯，选择游击战或战区模式基本就能遇到所有5种职业的敌人，完全不必刻意去完成。



职业技能详解

与《杀戮地带 2》相比，本作的职业平衡性更佳，职业特征也更为明显，前作中的鸡肋列兵和无敌装甲兵已然不复存在。本作中共有 5 种职业，每种职业都有主、被动两种技能，拥有具备各自职业特征的主、副武器各 3 把，当然玩家需要花费升级点数来逐一开启职业技能和武器。除此之外所有职业还拥有一套通用技能，比如无声脚步、额外弹药、防弹衣、双主武器等，这些技能会随着玩家等级提升而逐步解锁。

工兵 / 工程师 /Engineer

工程师属于防御辅助型职业，也是整个作战小队中不可或缺的中坚力量。工程师的强大之处体现在修理和设置两大技能上。运用修理技能在占领区域内快速修复弹药箱，维持友军火力持续向外输出，Lv3 修理技能甚至可以把对手的固定哨塔占为己有，让对手无所适从。快速修复各类炮台可大幅提升友军火力，在执行防御任务时可以减缓敌人冲锋的步伐。杀敌不是工程师的本职工作，但却要经常穿梭于危险区域，大肆破坏敌人的弹药箱或炮台，在交通要道或兵家相争之地设置固定哨塔或地雷，全力支援正在执行进攻或防御任务的友军。



主要技能 修理工具/Repair Tool

等级	花费点数	作用
Lv1	初期拥有	按←修理弹药补给箱、固定哨塔、自动炮台以及Exo
Lv2	2点	修理速度提升，建造固定哨塔速度提升
Lv3	3点	修理速度进一步提升，追加黑客技能可以把敌人的固定哨塔占为己有

次要技能 固定哨塔/Sentry Turret

等级	花费点数	作用
Lv1	1点	按→设置1台固定哨塔，技能冷却时间为45秒
Lv2	2点	提升固定哨塔射击效率，哨塔设置速度提升1倍，技能冷却时间为30秒
Lv3	3点	提升固定哨塔的索敌效率，增加每隔3秒发射1枚火箭弹的附属能力，可对空中或地面目标发动攻击

主武器	性能	开启点数
M224—1A轻机枪	弹匣容量大，单发威力高，射击速度快，射击精度中等，初始弹量192	初期拥有
StA11冲锋枪	弹匣容量小，威力低，射击速度快，射击精度低，初始弹量96	2点
StA3轻机枪	弹匣容量大，威力高，射击速度快，射击精度低（站立姿态），初始弹量192	3点

副武器	性能	开启点数
StA18手枪	连射手枪，威力低，初始弹量36	1点
VC8短管霰弹枪	3连发霰弹手枪，威力中等，初始弹量9	2点
StA2作战手枪	榴弹手枪，子弹落地反弹后延时爆炸，威力极高，初始弹量3	3点

职业解锁心得

初期不必浪费升级点数在修理技能上，Lv1 已经足够。固定哨塔技能可以逐步升满，毕竟 Lv3 的固定哨塔的实用性比较高。主武器方面强烈推荐第 3 把 StA3 轻机枪，只要你养成蹲着开火的习惯，就会发现该武器的射击精度超高。副武器方面则推荐第 2 把 VC8 短管霰弹枪，属于近战防身利器。而第 3 把榴弹手枪也挺有特色，只要直接命中敌人可以将其秒杀，不过在通常情况下很难把握弹道落点，必须花时间掌握规律后才能真正发挥功效。

推荐搭配：StA3 轻机枪＋VC8 短管霰弹枪＋额外弹药＋近接式地雷

枪手 / 狙击手 /Marksman



狙击手作为最高级的职业，就如同幽灵般存在于战场上。依靠技能优势来防御重要目标、狙杀关键对象、封堵道路或在敌人眼皮底下完成各种任务都是狙击手应尽的职责。不过在追求小队胜利的前提下，在队伍中不可存在过多狙击手，否则作战效率会大大降低。狙击手要熟知自身特点，隐形是狙击手的重要技能之一，当狙击手静止不动时完全透明，行动时则会显露少许真身，而跑动时则几乎全部暴露，而使用非消音武器杀死敌人后同样会暴露自身。远距离射杀是狙击手的强项，但也不可忽视其显著提升的前线作战实力，比如选择双主武器技能，以 VC32 狙击步枪搭配 Sta52 突击步枪让其冲锋陷阵，或者以 Lv3 隐形技能配合消音武器，使其潜入敌阵大肆暗杀也是屡试不爽。狙击手的干扰技能是反制战术师侦察技能的法宝，强烈的信号干扰可在执行运送麦克风、保护 VIP 等任务中让对手彻底迷失方向。当然身为狙击手也要熟悉自身弱点，战术师的飞行防卫 BOT、工程师的固定哨塔以及医生的医疗 BOT 都能发现狙击手的踪迹。

主要技能 隐形披风/Cloak Suit

等级	花费点数	作用
Lv1	初期拥有	按←启动隐形技能，技能持续时间30秒，冷却时间15秒，隐形效果会在攻击敌人或移动时失效
Lv2	2点	隐形技能持续时间无限，隐形效果会在攻击敌人或移动时失效
Lv3	3点	隐形技能持续时间无限，攻击或移动时会降低隐形效果，使用非消音武器杀死敌人后隐形效果消失，而使用消音武器杀死敌人后依旧保持隐形状态

次要技能 干扰/Scramble

等级	花费点数	作用
Lv1	1点	在半径15米之内，自己与友军攻击或行为时都不会暴露在敌人的雷达上
Lv2	2点	完全屏蔽特战兵的侦察技能
Lv3	3点	当敌人进入枪手半径15米之内时，敌人雷达会受到干扰变成一片雪花

主武器	性能	开启点数
StA14来福枪	连射性高，弹匣容量大，威力中等，射击精度高，初始弹量24	初期拥有
StA52突击步枪	初始弹量少，威力较高，射击速度快，射击精度较高，初始弹量80	2点
VC32狙击步枪	连射性差，威力极高，瞄准镜倍率2 8倍，射击精度极高，初始弹量12	3点

副武器	性能	开启点数
StA18手枪	连射手枪，威力低，初始弹量36	1点
VC8短管霰弹枪	3连发霰弹手枪，威力中等，初始弹量9	2点
M66自动手枪	连射消音手枪，威力中等，射击速度快，射击精度高，初始弹量54	3点

职业解锁心得

由于 Lv3 隐形技能需要与第 3 把副武器 M66 自动手枪配合才会发挥强大功效，所以初期可以先将隐形技能暂时升级至 Lv2，干扰技能则以玩家的口味而定，Lv3 的干扰技能是一把双刃剑，在干扰敌人的同时也会让敌人得知你的存在。主武器中的第 1 把 StA14 来福枪可用来练练手，然而作为一个有追求的狙击手，第 3 把 VC32 狙击步枪才是最佳选择，甚至用来摧毁固定哨塔等坚硬目标也只需要两枪。第 3 把副武器 M66 自动步枪可以说已经超越了副武器的范畴，可大大提升狙击手的近战生存率。

推荐搭配 1：VC32 狙击步枪＋M66 自动手枪＋无声脚步＋近接式地雷

推荐搭配 2：VC32 狙击步枪＋StA52 突击步枪＋额外主武器＋近接式地雷

特战兵 / 战术师 / Tactician

战术师是战场上最为繁忙的职业，也是最具有领袖气质的职业，其主要职责就是第一时间占领战场上的重生点，占领重生点可为我方阵营提供中继点，从而使阵亡战士重新快速投入到战斗中，此外还可为友军提供威力强大的炮击标识器和喷射飞行背包等特种作战工具。提升战术技能等级可在执行占领任务中发挥至关重要的作用，优秀的战术师要懂得经常开启侦察技能为同小队队友提供有价值的战场信息，并且召唤飞行防卫BOT为地面队友实施空中支援。阵营中一定要安排多个战术师，如果在抢夺重生点时遇到阻力的话，那么就可能会输掉整场比赛。当然战术师也并非万能，虽然可以扫描到开启伪装的敌人，但却无法侦测到隐形中的狙击手。

主要技能 战术/Tactics

等级	花费点数	作用
Lv1	初期拥有	可占领重生点，我方阵营内所有队友都可在此重生点复活，占领中立重生点需时20秒，中立敌重生点需时10秒
Lv2	2点	提升占领重生点速度，占领中立重生点需时7秒，中立敌重生点需时3秒
Lv3	3点	在“占领与防卫”任务中，占领或中立目标仅需5秒

次要技能 侦察/Recon

等级	花费点数	作用
Lv1	1点	按←扫描战场信息，距离限制10米内，每隔5秒扫描1次，扫描到目标会自动标注在屏幕上，显示时间为1秒。同小队的队员可共享扫描到的战场信息。技能冷却时间为30秒
Lv2	2点	按→投掷信号弹呼叫飞行防卫BOT（限室外区域），其会在巡逻范围内自动对敌人展开机枪攻击
Lv3	3点	提升飞行防卫BOT的索敌与射击效率

主武器	性能	开启点数
StA11SE冲锋枪	StA11冲锋枪的消音版本，射击速度快，威力较低，射击精度低，初始弹量96	初期拥有
LS13霰弹枪	威力极高，连射性差，射击距离短，初始弹量16	2点
M82突击步枪	初始弹量少，威力较高，射击速度快，射击精度较高，初始弹量64	3点

副武器	性能	开启点数
StA18手枪	连射手枪，威力低，初始弹量36	1点
M4左轮手枪	连射左轮手枪，威力较高，射击精度低，初始弹量18	2点
VC9飞弹发射器	非导向性直线发射型飞弹，威力高，攻击范围广，初始弹量1	3点

职业解锁心得

战术师的技能都比较实用，初期可以先升级战术Lv2和侦察Lv1 Lv2。主武器中的第1把StA11SE是Sta11的消音版，在近距离交火中才能发挥出不俗效果。第3把M82突击步枪是战术师最称手也最常用的主力武器，迫切需要的话可以尽快解锁。副武器中的第2把M4左轮手枪的威力不俗，可近距离防身使用。至于第3把VC9飞弹发射器则属于大杀器类型，是固定哨塔、飞行防卫BOT、Exo机甲的克星，最好配合额外弹药技能来使用。

推荐搭配：M82突击步枪+M4左轮手枪+防弹衣+M194手雷



侵略兵 / 扰乱者 / Infiltrator

扰乱者是战场上的奔跑者，因其擅长伪装以及具备快速奔跑的特性，非常适合长期流窜在敌人后方进行破坏活动。扰乱者的主、被动技能都比较实用，伪装技能可蒙蔽战斗BOT的视线，顺利潜入敌阵后可严重扰乱敌人的战斗阵形。求生者技能优势主要体现在战区模式的任务中，扰乱者要在刺杀、搜寻&夺回和搜寻&摧毁等任务中担任主力前锋。另外由于扰乱者配备有大威力的榴弹手枪和VC9飞弹发射器，可以轻易扫除敌人所有类型的防卫BOT和Exo机甲，所以也有着战场清道夫的美名。



主要技能 伪装/Disguise

等级	花费点数	作用
Lv1	初期拥有	按←随机伪装成敌对阵营中的1名成员，如受到攻击则伪装失效，开启伪装杀死敌人后伪装失效，技能冷却时间为30秒
Lv2	2点	伪装时间无限，固定哨塔、飞行防卫BOT和医疗BOT都无法侦测到扰乱者
Lv3	3点	在伪装状态下以近身格斗方式杀死敌人后伪装不会失效

次要技能 求生者/Survivalist

等级	花费点数	作用
Lv1	1点	耐力提升50%，奔跑移动速度提升
Lv2	2点	耐力无限，可以无限进行冲刺奔跑
Lv3	3点	在设置与拆除炸弹时耗时减至4秒

主武器	性能	开启点数
LS13霰弹枪	威力极高，连射性差，射击距离短，初始弹量16	初期拥有
StA11冲锋枪	弹匣容量小，威力低，射击速度快，射击精度低，初始弹量96	2点
StA52SE突击步枪	StA52突击步枪的五连发消音版本，初始弹量少，威力中等，射击速度快，射击精度较高，初始弹量80	3点

副武器	性能	开启点数
StA18手枪	连射手枪，威力低，初始弹量36	1点
StA2作战手枪	榴弹手枪，子弹落地反弹后延时爆炸，威力高，初始弹量3	2点
VC9飞弹发射器	非导向性直线发射型飞弹，威力高，攻击范围广，初始弹量1	3点

职业解锁心得

初期把主、被动技能都升到Lv2即可，Lv3可以等武器全部解锁后再酌情选择。主武器方面当然是重点关注StA52SE突击步枪，在站着或蹲着开枪时效果最佳，操作熟练的话完全可以直接秒杀对手。不过要尽量避免与敌人短兵相接，否则就可能被对手完全压制住。第3把VC9飞弹发射器与战术师的配置相同，扛起火箭筒快速潜入敌阵，发动一轮又一轮自杀式爆弹袭击也是一种让人头疼的怪招。

推荐搭配：StA52SE突击步枪+VC9飞弹发射器+额外弹药+近接式地雷

前线医务兵 / 医生 / Field Medic

医生是移动的救护站，主要职责就是拯救受重伤倒地的友军，使作战人员数量始终维持在一定范围内。虽然医生一般不直接投入前线战斗中，但是得时刻徘徊在交火最激烈的区域内，属于比较有技术含量的职业。医生在战区模式的任务中能起到至关重要的作用，比如当VIP重伤倒地后及时进行救治，以及在攻坚任务中救助正在强硬冲击敌人防线的友军。当然医生也有着暴力的一面，其手中的武器装备相当精良，新增的医疗BOT是医生最可靠的伙伴，可轻易侦测到敌人的隐形狙击手。纵然如此，战场上的医 生数量还是比较稀少，究其原因可能是：救人为先的职业特征；医疗枪射程被大幅度缩短；高风险低回报的救助过程；友军重伤倒地后不等医生救治就已自行了断。

主要技能 复活/Revive

等级	花费点数	作用
Lv1	初期拥有	靠近受到致命伤害而倒地的友军，按←施展技能即可复活友军，技能冷却时间为10秒
Lv2	2点	复活的友军会获得额外生命值，两组弹药以及1枚手雷或地雷
Lv3	3点	复活的友军会获得额外生命值，并且恢复到弹药全满的的完美状态中

次要技能 流动医院/Triage

等级	花费点数	作用
Lv1	1点	医疗光环可徐徐恢复自身与临近友军的生命值，每秒提升5%，多名医生的回血效果不可叠加
Lv2	2点	按→召唤1架医疗BOT，其会紧紧跟随医生，并会自动攻击企图靠近医生的敌人，技能冷却时间为60秒
Lv3	3点	原地复活技能，当医生受重伤倒地（非爆头、炸死）后，可以选择原地满状态复活，每条命仅限使用1次

主武器	性能	开启点数
LS57冲锋枪	三连发全自动冲锋枪，威力中等，射击速度快，射击精度中等，初始弹量80	初期拥有
M224-1A轻机枪	弹匣容量大，单发威力高，射击速度快，射击精度中等，初始弹量192	2点
M82SE突击步枪	M82突击步枪的三连发版本，初始弹量少，威力较高，射击速度快，射击精度较高，初始弹量64	3点

副武器	性能	开启点数
StA18手枪	连射手枪，威力低，初始弹量36	1点
M4左轮手枪	连射左轮手枪，威力较高，射击精度低，初始弹量18	2点
M66自动手枪	连射消音手枪，威力中等，射击速度快，射击精度高，初始弹量54	3点





职业解锁心得

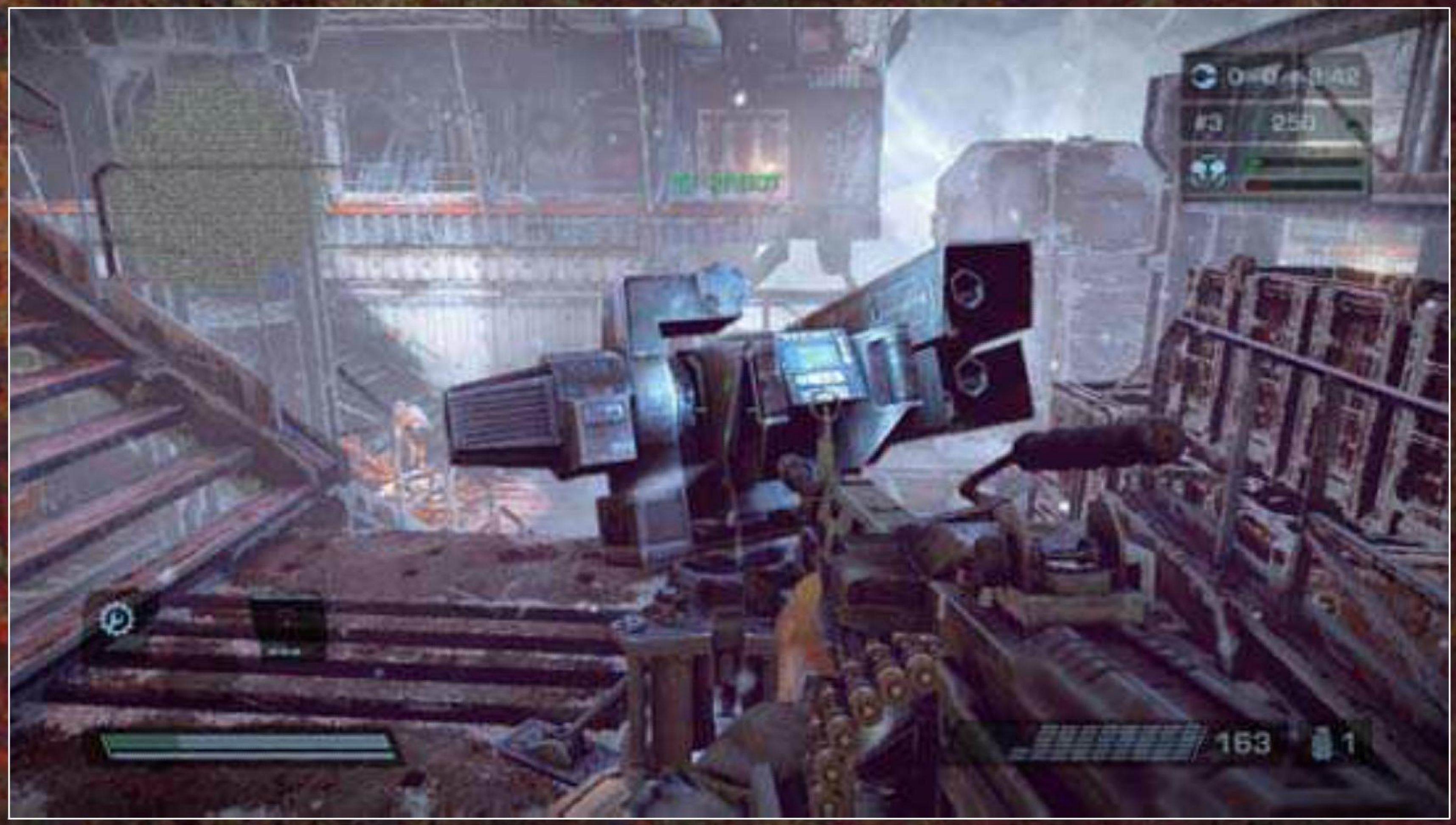
初期可以把点数都用在次要技能上，满级后再酌情升级主动技能。主武器中第1把LS57冲锋枪比较有特色，三连发并且还可连射的冲锋枪，射击威力不俗，但射击精度却不够理想，只适合在过渡期内使用。主武器的究级解锁目标自然是第3把M82SE突击步枪，该武器的射击精度非常高，两梭子必定能干掉1名敌人，非常适合中、远距离实施点射，此外该枪的隐蔽性也很完美，绝对不会暴露在敌人雷达上。副武器中的第3把M66自动手枪自然也是首选，此枪可以弥补M82SE突击步枪近战不利的缺陷。

推荐搭配：M82SE突击步枪+M66自动手枪+额外弹药+M194手雷

联机模式详解

游击战（Guerilla Warfare）

游击战是团队死斗（Body Count）模式，包括两个DLC在内一共可选择7张对战地图，分别是毕罗斯核坑、比尔盖斯科大道、冰冻水坝、阿克弥雪流、卡兹南丛林和血腥运河。在该模式中所有玩家分为海尔刚和ISA两派，两个阵营的最大人数各为8人，在限定时间15分钟内完成指定杀人数，或在时间耗尽后杀人数多的一方获得胜利。游击战模式取消了固定重生基地和地图重生点的设定，取而代之的是浮动重生点，也就是在远离敌人重生点的范围内随机在地图任意角落内重生，并且友军重生位置也会离你很近。游击战的地图规模都比较小，发生遭遇战的频率非常高，主要考验玩家的射击能力和对地图的熟悉程度。常规战术有蹲点阴人、集体冲锋以及前后包夹等，常用职业有工程师、战术师和扰乱者。玩家可以拉上值得信赖的好友组成"黑店"，以此来对付散兵游勇必定会百战百胜。



作战行动（Operations）

作战行动是本作新增的特色联机模式，类似于《战地 恶人连2》中的"Rush"模式。作战行动共有3张地图，分别是冰冻水坝、阿克弥雪流和MAWLR废料场。模式中所有玩家分为海尔刚和ISA两派，两个阵营的最大人数各为8人。选择ISA的一方要在限定时间内凭借精妙的战术配合连续完成3个小任务，比如安装炸弹、占领目标和运送道具等，海尔刚一方则要全力阻止ISA的攻击行动，只要把时间消耗怠尽就能获得胜利。从战术难度上来看，作为进攻方的ISA战斗压力会比较大，在杀敌的同时还得不停修改突击路线和战术策略，而防守方海尔刚则以逸待劳占据有利位置专心杀人即可。战斗区域会随着战局发展而逐步发生变化，每个阶段的任务时间不是固定的，比如进攻方在第1阶段消耗过多时间的话，那么在进入第2或第3阶段战斗时会更为艰难，任务时间大为缩短对于进攻方相当不利，所以在任务初期就要争分夺秒。作战行动最有特色的地方在于频繁上演的过场动画，所有参加战斗的玩家都会出现在画面中，另外在任务结束时的动画中还会展示出双方阵营中的优秀玩家的特写画面。

冰冻水坝／Frozen Dam

任务流程

1. 安装两颗炸弹炸开两处大门。
2. 占领两座终端机，等待进度槽满值。
3. 安装三颗炸弹炸毁水坝。

在第一阶段的战斗中，战术师的首要职责是抢夺区域内的两处重生点，重生点的位置对进攻方有利，进攻方占领重生点可避免被防守方压制在固定重生基地内，而防守方占领重生点则可以拉长进攻方的行进战线。设置炸弹的重任自然是交给扰乱者，求生者技能达到Lv3的话可在4秒内安装完炸弹。防守方开局后记得快速跑上二楼进行防御，在二楼门口和楼梯口都埋设好地雷，狙击手就位看住二楼天桥，其干扰技能达到Lv3的话，那么进攻方在进入室内后雷达都会失效。防守方的工程师也不要闲着，抓紧时间设置固定哨塔来巩固防御，及时修理好二楼的弹药补给箱。就以往的经验来看，拉锯战最容易发生在二楼的炸弹点，由于楼梯口以及二楼的防守人数多，进攻方可集体使用VC9飞弹发射器来进行强攻。

第二阶段对进攻方有利，理论上来说只要进攻方顺利占领最近的一处终端机，并且一直保持占领状态的话就能顺利完成任务。在这个大前提下才可伺机占领远处的终端机，个人感觉远处的那个终端机没有太大的战略价值，就算占领下来立刻会被防守方重新抢夺回去，只建议让少量进攻队员经常去骚扰一下。此外区域中部的重生点对进攻或防守方都非常重要，一定要让战术师前往争夺占领。

第三阶段开始后，防守方一定要快速回撤到防御地点，战术师在室外设置飞行防卫BOT，工程师设置好固定哨塔，狙击手在路口等地设置好地雷。防守方要重点关注左侧炸弹点的建筑内有缺口的管道，因为进攻方的战术师经常会通过该管道偷偷潜入建筑内，从而快速占领附近的重生点。如果重生点被进攻方占领，进攻方的兵力直接就可以投送到炸弹点附近，战局发展下去防守方则必败无疑。

进攻方配置				
职业	主武器	副武器	辅助武器	技能
战术师	M82突击步枪	VC9飞弹发射器	M194手雷	额外弹药
扰乱者	StA11冲锋枪	VC9飞弹发射器	M194手雷	额外弹药
医生	StA52SE突击步枪	M66自动手枪	近接式地雷	防弹衣
工程师	Sta3轻机枪	St2作战手枪	近接式地雷	防弹衣

防守方配置				
职业	主武器	副武器	辅助武器	技能
战术师	M82突击步枪	VC9飞弹发射器	近接式地雷	防弹衣
医生	M224—1A轻机枪	M66自动手枪	近接式地雷	防弹衣
工程师	Sta3轻机枪	VC8短管霰弹枪	近接式地雷	额外弹药
狙击手	VC32狙击步枪	M66自动手枪	近接式地雷	额外弹药

阿克弥雪流／Akmir Snowdrift

任务流程

1. 占领"闯入者"残骸，并依次运送三枚电池至吊桥插槽。
2. 安装三颗炸弹炸开通往货轮的通道。
3. 占领货轮上的两处控制台，等待进度槽满值。

第一阶段中进攻方的任务难点在于抢夺电池，因为防守方的地理位置占优，整个区域的大后方都是防守方的活动范围，战术师可随意设置飞行防卫BOT，而工程师则会在屋子里设置地雷和固定哨塔。防守方拥有不少位置极佳的射击点，比如地下雪洞出口处的箱子后面，可轻易截击试图靠近电池的进攻方。进攻方需要集中兵力强攻电池附近的守敌，集中兵力打退一波防御后依靠大量战术师快速占领飞机残骸，扰乱者在运送电池时不要跑到防守方所控制的外围区域，如果把电池遗失在防守方的雷达干扰区域就比较麻烦了。长时间处于对峙状态对进攻方非常不利，进攻方中的战术师如果够胆大，可以去尝试占领右

侧的重生点，只要顺利占领就等于把基地内的进攻方给解放出来了，当然这也只是理论上而言，因为通常情况下该重生点一直都会被防守方牢牢控制住。总之第 1 阶段对于进攻方来说是困难重重，在防守方不是很弱的情况下很容易陷入苦战甚至任务失败。

第 2 阶段的战斗对进攻方有利，海上平台的通道非常多，攻击手段相当灵活。进攻方中的战术师快速占领平台底层的重生点，让进攻方彻底占领平台底层，在防守方回撤至平台顶层的同时让扰乱者把平台底层的炸弹设置好。龟缩在平台顶层的防守方必须集中火力孤注一掷，不过从以往的战斗经历来看，在双方实力平衡的前提下，防守方多半会失守。

进入第 3 阶段的货轮区域，攻守双方的战术师要在第一时间抢夺船舱中部的重生点，这个重生点对双方都至关重要。进攻方可优先占领货轮尾部的控





制室，在时间较充裕的前提下，只要顺利占领并一直保持着便可赢得胜利。货轮前端的控制点是双方交火最激烈的地方，在双方实力平衡的情况下一般都会僵持不下，不推荐去强攻。在临近任务尾声时可以有意识地多赚点分数和杀人数，利用 VC9 飞弹发射器朝人堆里猛轰是个不错的选择。

进攻方配置				
职业	主武器	副武器	辅助武器	技能
战术师	M82突击步枪	VC9飞弹发射器	M194手雷	额外弹药
扰乱者	StA11冲锋枪	VC9飞弹发射器	M194手雷	额外弹药
医生	M224-1A轻机枪	M66自动手枪	近接式地雷	防弹衣
工程师	Sta3轻机枪	St2作战手枪	近接式地雷	防弹衣

防守方配置				
职业	主武器	副武器	辅助武器	技能
战术师	M82突击步枪	VC9飞弹发射器	近接式地雷	额外弹药
工程师	Sta3轻机枪	VC8短管霰弹枪	近接式地雷	防弹衣
医生	M82SE突击步枪	M66自动手枪	近接式地雷	防弹衣
狙击手	StA14来福枪	M66自动手枪	近接式地雷	防弹衣

MAWLR 废料场 /MAWLR Graveyard

任务流程

1. 占领两座控制室，等待进度槽满值。
2. 安装三颗炸弹打通动力核心的运送通道。
3. 占领电池工厂，并依次运送三枚电池至动力核心。

第 1 阶段的战斗任务是争夺控制室，区域左右两侧各有一个控制室，攻守双方各自到达控制室的时间是差不多的，进攻方必须要集中火力快速占领并保持住其中一处控制室，才有可能顺利通过第 1 阶段，不过光是占领一处控制室是远远不够的，如果在第 1 阶段消耗过多时间，会对之后的战局产生严重影响，所以还得力争把另外一处控制室也占领下来。对于防守方来说也是相同的思路，至少要防守住一处控制室，然后再增派队员去骚扰另一处。进攻或防守时没有什么太大的讲究，记得在占领住一处控制室后要及时设置固定哨塔和地雷，并且留守少量的队员进行警戒。另外使用 VC9 飞弹发射器对付室内的占领者会很有效果。

第 2 阶段的战斗强度取决于第 1 阶段的发挥，进攻方至少得兵分两路前往控制室安装炸弹，否则时间基本不够用。该阶段对于防守方比较有利，也是赢得胜利的关键阶段，大致战术便是龟缩在两侧控制室内部，在通道、楼梯口设置大量地雷和固定哨塔。至于中间的炸弹点索性可以放弃防守，毕竟还有碾压机可以帮忙抵挡一阵。在室内进行防守时不要扎堆，以免被进攻方的手雷或火箭筒占了便宜。防守方的战术师要频繁使用侦察技能，防止进攻方的扰乱者浑水摸鱼。

第 3 阶段的重点目标不是电池工厂，而是电池工厂附近的重生点，进攻方可借此拉长攻击线路，进而快速增兵至电池工厂内实施占领；防守方则可以建立起前沿防线，朝进攻方施加压力，大大降低进攻方占领电池车间的效率。运送电池的任务自然是交给扰乱者，开启伪装进行自杀式冲刺，并且最好由多名扰乱者同时运送以保证效率。



进攻方配置				
职业	主武器	副武器	辅助武器	技能
战术师	M82突击步枪	VC9飞弹发射器	M194手雷	额外弹药
扰乱者	StA11冲锋枪	VC9飞弹发射器	M194手雷	额外弹药
医生	M224-1A轻机枪	M66自动手枪	近接式地雷	防弹衣
工程师	Sta3轻机枪	St2作战手枪	近接式地雷	防弹衣

防守方配置				
职业	主武器	副武器	辅助武器	技能
战术师	M82突击步枪	VC9飞弹发射器	近接式地雷	额外弹药
扰乱者	StA11冲锋枪	VC9飞弹发射器	近接式地雷	额外弹药
工程师	Sta3轻机枪	VC8短管霰弹枪	近接式地雷	额外弹药
医生	M224-1A轻机枪	M66自动手枪	近接式地雷	额外弹药

战区（Warzone）

战区是《杀戮地带》系列最经典的联机对战模式，同时也是网战精髓的重要体现。战区最大支持 24 名玩家同场竞技，对阵双方必须依靠合理的职业搭配以及精妙的战术配合来赢得最后的胜利。战区中设置有 7 个小局，包括的 5 种任务分别是：是刺杀（Assassination）、搜寻 & 摧毁（Search&Destroy）、占领 & 防卫（Capture&Hold）、搜寻 & 夺回（Search&Retrieve）、团队死斗（Body Count）。其中刺杀和搜寻 & 摧毁分别需要完成两回合，最终赢得 4 局或更多任务的阵营为获胜方。

刺杀

刺杀模式要进行两回合战斗，双方阵营分为刺杀和保护两方势力，就以刺杀方为例，任务开始后系统会随机在对方阵营中指定 1 名玩家为 VIP，该名玩家会有 30 秒的准备时间，刺杀方此时还无法确定刺杀目标的具体名字和方位。等待 30 秒过后进入刺杀时间，刺杀方可凭借地图中的骷髅标志来全力围剿对方的 VIP，而保护方也会尽全力来守护 VIP。在 2 分钟时间内成功杀死 VIP 则算刺杀方胜利，而 VIP 在 2 分钟内没有遇害，则保护方获胜。VIP 玩家在行动时会受到地域限制，其必须在有效区域内移动，如果躲进红色区域则逃生倒数计时停止。刺杀方将 VIP 击倒在地不算刺杀成功，必须得补几枪使其彻底死亡。所以 VIP 在受重伤倒地后千万不要按〇重生，而应该硬撑在地上等待医生来救助或静等刺杀时间耗尽。玩家如能亲手杀死 VIP，可以获得丰厚的分数奖励，刺杀方职业推荐扰乱者或狙击手，前者可以伪装冲刺截杀 VIP，后者则可以以隐形状态潜伏在 VIP 的行动路线中。保护方职业推荐狙击手和医生，狙击手的 Lv3 干扰技能可瘫痪刺杀方的雷达，使其无法确定 VIP 的具体方位。医生则是 VIP 的贴身保姆，起死回生全靠他。成为 VIP 的玩家也要够机灵，并且熟悉地图，必要时可呼叫保护方在其藏身地点周围设置若干固定哨塔和地雷。千万不要愚蠢地躲在狭小房间的角落里，刺杀方的自杀式飞弹会瞬间取走你的性命。

搜寻 & 摧毁

传统意义上的埋雷 / 拆雷模式，任务时间为 5 分钟，共需进行两回合战斗。进攻方要在任务时间内给两处目标安装上炸弹，当同时安装完两颗炸弹后，任务时间停止并进入 30 秒倒计时，防守方如果无法在 30 秒内拆除任意一颗炸弹，则进攻方获得胜利。反之进攻方如果无法在 5 分钟内完成埋雷任务，则防守方获胜。从整体任务难度来看，进攻方的压力会更大一些，因为必须要同时安装好两颗炸弹才能激活爆炸倒计时，而防守方只要始终保持住一处目标未被安装炸弹即可。安装或拆卸炸弹的主力职业是扰乱者，其他职业都要配合他来实施进攻或防守战术。

占领 & 防卫

传统意义上的占旗 / 占点任务，任务时间为 5 分钟。区域内会出现三个位置固定的广播站，其中两个分别靠近双方的主基地，剩余的一个则处在较为中立的位置。玩家占领广播站后，画面中代表我方阵营的占领进度条会慢慢增加。进度条的增长速度与所占领的广播站数量成正比，占领的广播站数量越多，进度条增长速度越快，当任务时间耗尽时进度条最长的一方获得胜利。主力职业是战术师，基本战术为占领并稳固住我方基地附近的广播站，然后伺机侵占中立或对方基地附近的广播站，只要长期占领两处广播站即可稳操胜卷。

搜寻 & 夺回

双方阵营抢夺场景中出现的麦克风，并顺利运回指定地点，任务时间为 5 分钟。麦克风会在区域中三个固定位置随机出现，抢到麦克风的玩家会被醒目地标注在地图以及雷达上，敌我双方都能看见其具体位置。在任务时间内成功运送三次麦克风的一方获胜，或者当时间耗尽时，运送次数最多的一方获胜。主力职业是扰乱者，其主要担负抢夺和运送麦克风，其余职业可在敌方的麦克风回收站附近进行埋伏，比如预先设置好地雷和固定炮台。

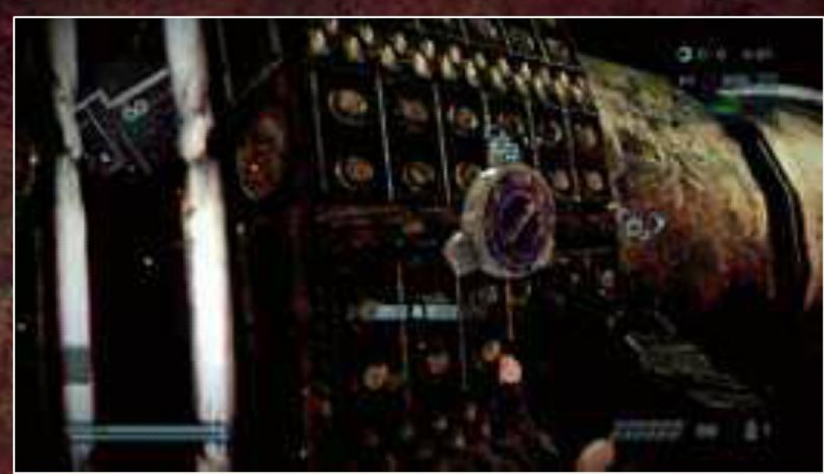
团队死斗

与游击战（Guerilla Warfare）模式相同，任务时间为 5 分钟，最先杀满 50 人的一方获得胜利，或者当时间耗尽时，杀人数最多的一方获胜。职业选择方面比较随意，只要队伍中没有太多拖后腿的菜鸟队友，一般都能赢得胜利。



战斗肩章

本作的肩章系统相比前作有着较大改变，肩章不再是战斗结束后的战利品，而是直接在战斗过程中根据玩家临场发挥而立即授予，并且肩章都附带有特殊效果，可大幅度提升玩家的作战效率。本作中的肩章种类共有 5 种：双重杀害 XP、加快瞄准速度、增加准确度、子弹伤害和加速装填弹药。肩章附带效果只在当前局内有效，当玩家进入新一局游戏后得重新开启。肩章获得数量可在“个人统计”菜单中查看。



双重杀害 XP/Double Kill XP

开启条件：亲自完成某项特定任务。
奖励效果：在 60 秒内杀敌经验变为 2 倍。
备注：无法重复获得，当前局内仅限开启 1 次。

特定任务	方法
刺杀	以爆头方式杀死VIP/扮演VIP成功逃脱围剿
搜寻&摧毁	安装1颗或全部炸弹并成功引爆
占领&防卫	占领1处重生点
搜寻&夺回	成功运送1个麦克风到指定地点

加快瞄准速度 /Faster Aim

开启条件：以举枪开镜的方式累计杀死 5 人。
奖励效果：举枪开镜速度提升 50%。
备注：效果持续时间无限。

在实战中最容易获得的肩章之一，肩章效果对于使用 Sta14 来福枪和 VC32 狙击步枪的职业有较大帮助。当然在使用各类轻机枪、VC9 飞弹发射器等较为笨重的武器时也会明显感觉到举枪速度的提升。

子弹伤害 /Bullet Damage

开启条件：累计完成 5 次助攻。
奖励效果：子弹威力提升 10%。
备注：效果持续时间无限。

国内玩家最容易获得的肩章，在较为糟糕的网速下会轻易获得高助攻数。肩章效果类似于《COD》中的“Stopping Power”，作用于每 1 发子弹的基础杀伤力上，配合单发威力值高的武器有极佳功效。

增加准确度 /Increased Accuracy

开启条件：以近战格斗方式累计杀死 5 人。
奖励效果：提升武器命中率。
备注：效果持续时间无限。

肩章效果体现在射击精准度原本就高的武器上时并不明显，但对于 M224-1A 轻机枪和 Sta3 轻机枪的弹道修正起到较大作用，具体表现为在盲射状态中子弹散射度缩小 1 倍。经常使用轻机枪的玩家可以有意识地多采用近战格斗术来杀敌，一旦开启肩章效果则受益非浅。

加速装填弹药 /Faster Reload

开启条件：不开镜累计杀死 10 人。
奖励效果：提升武器换弹速度。

肩章效果为改变所有武器装填弹药的动作，速度提升视不同种类的武器而有所区别，加速效果施加在 StA11 冲锋枪、StA14 来福枪、LS13 霰弹枪、M224-1A 轻机枪、Sta3 轻机枪以及 VC9 飞弹发射器上时非常明显，强烈建议玩家在战斗初期就多运用盲射来杀敌。

战斗奖章

《杀戮地带》系列固有的奖章系统，大致分为武器挑战、技能挑战和战斗模式挑战。当玩家顺利完成某一项挑战时，可获得相应的荣誉奖章以及丰厚的经验奖励。挑战项目的完成进度可在“奖章”菜单中查看。

StA18手枪、M4左轮手枪、M66自动手枪、VC8短管霰弹枪

挑战内容	奖牌	奖励经验
累计杀死50人	铜牌	500
累计杀死250人	银牌	1000
累计杀死500人	金牌	2500
爆头杀死50人	专家奖章	2500

StA11冲锋枪、StA11SE冲锋枪、LS57冲锋枪、StA52突击步枪、StA52SE突击步枪、M82突击步枪、M82SE突击步枪、StA14来福枪、M224-1A轻机枪、StA3轻机枪

挑战内容	奖牌	奖励经验
累计杀死100人	铜牌	500
累计杀死500人	银牌	1000
累计杀死1000人	金牌	2500
爆头杀死100人	专家奖章	2500

LS13霰弹枪、VC32狙击步枪

挑战内容	奖牌	奖励经验
累计杀死50人	铜牌	500
累计杀死250人	银牌	1000
累计杀死500人	金牌	2500
爆头杀死100人	专家奖章	2500

武器名称：StA2作战手枪、VC9飞弹发射器、固定式WASP火箭炮、固定迷你枪炮

挑战内容	奖牌	奖励经验
累计杀死50人	铜牌	500
累计杀死250人	银牌	1000
累计杀死500人	金牌	2500

武器名称：徒手杀敌、M194手雷、近接式地雷

挑战内容	奖牌	奖励经验
累计杀死50人	铜牌	500
累计杀死100人	银牌	1000
累计杀死250人	金牌	2500

任务模式：占领&防卫		
挑战内容	奖牌	奖励经验
占领50个区域	铜牌	1000
占领100个区域	银牌	2500
占领250个区域	金牌	5000

任务模式：搜寻&夺回		
挑战内容	奖牌	奖励经验
夺回50个麦克风	铜牌	500
夺回100个麦克风	银牌	2500
夺回250个麦克风	金牌	5000

任务模式：搜寻&摧毁		
挑战内容	奖牌	奖励经验
设置50颗炸弹	铜牌	500
设置100颗炸弹	银牌	1000
设置250颗炸弹	金牌	2500
拆除50颗炸弹	铜牌	500
拆除100颗炸弹	银牌	1000
拆除250颗炸弹	金牌	2500

任务模式：刺杀		
挑战内容	奖牌	奖励经验
刺杀VIP25次	铜牌	500
刺杀VIP50次	银牌	1000
刺杀VIP100次	金牌	2500
逃脱刺杀5次	铜牌	100
逃脱刺杀10次	银牌	2500
逃脱刺杀25次	金牌	10000

修理工具		
挑战内容	奖牌	奖励经验
修理100个弹药箱或固定炮台	铜牌	500
修理500个弹药箱或固定炮台	银牌	2500
修理1000个弹药箱或固定炮台	金牌	5000

防御炮台		
挑战内容	奖牌	奖励经验
设置固定哨塔杀死50人	铜牌	500
设置固定哨塔杀死100人	银牌	1000
设置固定哨塔杀死250人	金牌	2500

隐形杀手		
挑战内容	奖牌	奖励经验
隐形中杀死250人	铜牌	2500
隐形中杀死500人	银牌	5000
隐形中杀死1000人	金牌	10000

战术复活		
挑战内容	奖牌	奖励经验
占领25个复活点	铜牌	500
占领50个复活点	银牌	1000
占领100个复活点	金牌	2500

飞行防卫BOT		
挑战内容	奖牌	奖励经验
以飞行防卫BOT杀死50人	铜牌	1000
以飞行防卫BOT杀死100人	银牌	2500
以飞行防卫BOT杀死250人	金牌	5000

复活		
挑战内容	奖牌	奖励经验
复活50名队友	铜牌	500
复活100名队友	银牌	1000
复活250名队友	金牌	2500

医疗BOT		
挑战内容	奖牌	奖励经验
以医疗BOT杀死50人	铜牌	500
以医疗BOT杀死100人	银牌	1000
以医疗BOT杀死250人	金牌	2500

伪装杀手		
挑战内容	奖牌	奖励经验
伪装中杀死250人	铜牌	2500
伪装中杀死500人	银牌	5000
伪装中杀死1000人	金牌	10000

喷射飞行兵杀手		
挑战内容	奖牌	奖励经验
杀死25名飞行兵	铜牌	500
杀死50名飞行兵	银牌	1000
杀死100名飞行兵	金牌	2500

Exo破坏者		
挑战内容	奖牌	奖励经验
摧毁25台Exo	铜牌	1000
摧毁50台Exo	银牌	2500
摧毁100台Exo	金牌	5000

EMP		
挑战内容	奖牌	奖励经验
关闭EMP25次	铜牌	500
关闭EMP50次	银牌	1000
关闭EMP100次	金牌	2500

联机综合心得

新人守则

尽量与好友组成小队投入战斗，重伤倒地后不必马上按○重生，可以耐心等待医生的救助，医生救人时要优先救助当前任务中的主力职业。由于本作取消了从队长身边或临时重生点复活的设定，所以最好选择离任务地点最近的重生点复活。打战区模式可以获得大量经验，能快速提升玩家等级。在战区模式中要以完成任务为首要目标，赢得比赛获得的经验值远比拼命杀人来得多，胜利方可获得1.5倍的经验加成，打平为1.375倍，输掉比赛则只有1.25倍，所以请不要做一名迷恋K/D值的“懦夫”。优先解锁重要的职业技能，武器解锁可放到最后，通用技能中的额外弹药最实用。

辨别扰乱者的伪装

辨别扰乱者伪装的方法挺多，第一种方法是最常用的，那就是通过雷达地图来进行辨别。在雷达上友军单位显示为绿点，同小队的队友显示为蓝点，而伪装成友军的扰乱者则不会显示在雷达地图上的，在一般情况下看到“友军”朝你的正面直冲过来，或者行进路线怪异的话，就要快速扫一眼雷达，如果其没有显示在雷达地图上，就说明该“友军”肯定是敌方的扰乱者。这套辨别方法适用于战区模式，毕竟场景地图够大，玩家有较为充裕的观察时间。第二种方法非常讲究技巧，主要依靠武器准心来辨别，在3米范围内把准心对准可疑人员并持续一小段时间，如果准心变红就能马上识破。不过就以往的实战经验来看，此套方法的成功率不大，当近距离遭遇扰乱者时，从准心锁定到识破目标身分再到开枪射击还是需要一定的反应时间，如果对方扰乱者执意要先下手为强，那么你基本上是无力反抗的。而如果遇到只想完成任务而不想惊动你的对手，利用这套方法还是有一定效果的。第三种方法是个笨办法，扰乱者通常会伪装成敌方的战术师、工程师和医生，只要看到以上职业冲你而来就先朝他射击。本作取消了友军杀伤的设定，玩家可肆无忌惮地朝任何可疑目标射击。缺点是乱开枪容易暴露自身位置，并且会造成友军内部的混乱。最后一种方法则比较无奈，如果玩家实在忍受不了扰乱者的骚扰，那就选择战术师使用侦察技能来彻底撕破他们的伪装。

对抗隐形狙击手

要如何找出已经开启隐形技能的狙击手？答案是非常遗憾，因为就连战术师的侦察技能也无法探测出狙击手的藏身位置。虽然无法直接找到狙击手，但是可以避免被狙击手暗算，首先要熟悉每张地图中的常用狙击点，要尽量避免自己暴露在过于显眼或开阔的区域。在战区模式中执行任务时，如必须要进入陌生区域，比如狭小的房间或阴暗的通道，可以先丢个手雷来投石问路。如果在移动时怀疑有狙击手跟随，请及时在身后设置好地雷。在没有明显危险目标的区域内，要养成准心扫描的好习惯，

也就是把武器准心朝各个角落里扫一遍，只要发现准心变红就说明有情况。高等级的狙击手一般都升满了干扰技能，如果发现雷达失灵变成雪花，就说明在你15米范围内必定存在一名敌方狙击手，此时更应该提高警惕。医生的医疗BOT可以在近距离内发现隐形中的狙击手，使用医生职业可大大降低被狙击手近身杀害的几率。

Exo/StA-X6简介

本作中有三张地图内配备有Exo，分别是沙拉门市场、哥林斯公路和废弃物场。Exo配备有连射机枪和二连发火箭炮，具备自我修复功能，此外工程师的修理技能也可维修Exo。对付Exo最简便的方法是使用VC9飞弹发射器，只需1发即可将其彻底推毁。而更具有技术含量的办法是击毙Exo驾驶员，在Exo正面有3块狭长的玻璃窗，对准玻璃猛射就能直接杀死驾驶员，并且不会损伤Exo本体。当然在执行精确射击时得选择合适的武器，比如M82突击步枪、StA52突击步枪或VC32狙击步枪等都可用来狙杀驾驶员。StA-X6就是喷射飞行背包，在涡轮机厂和废弃物场地图中会见到此类特种兵器。玩家切换到飞行模式后，原本的武器和技能都无法使用，只保留投掷手雷、地雷的功能。喷射飞行背包自带的连射机枪在近战中优势明显，但用来对付较远的目标时威力大幅削弱。飞行时可连续进行两次空中冲刺，该战术动作主要用来空中快速转移或躲避敌人的追逐。

妙用近接式地雷

本作中地雷的杀敌效率远比手雷高，其爆炸威力足以秒杀满血的敌人，配合战场弹药箱可独霸一方。地雷具备相应的感应范围，所以不一定非要设置在地面，可以设置在通道转角、天花板等不太容易察觉到的隐蔽位置。地雷设置完毕后会发出淡淡的绿光，当然在敌人眼里是红光，如果不是刻意观察基本上是不会发现的。配合额外弹药技能，玩家在游戏中最多能携带3颗地雷（第3颗地雷需在弹药箱中补给获得），并且同时只能设置3颗，如果通过弹药箱补给后再重复进行设置的话，那么原来设置好的地雷就会消失。另外要注意地雷设置好会有一段有效时间，超过一定时间便会自动消失。在战区中进行防御类任务时需要大量使用地雷，玩家可以把地雷粘在友军或敌人的身上形成人肉炸弹，也可以设置在固定炮台、弹药箱等具有爆炸威力的场景道具上。

刷分升级

在很多联机对战游戏中都存在有刷分现象，玩家通过刷分可以快速提升自身等级。本作的刷分方法与《荣誉勋章》类似，前提条件是需要1名好友来协助。具体操作方法为选择冷门服务器，比如港服。选择战区模式中的冷门地图，比如阿克弥雪流。7小局比赛中有两局都是搜寻＆摧毁，任务时间各为5分钟，双方在反复进行埋雷/拆雷的过程中可获得大量经验值，整场比赛结束后可获得2万～3万分奖励。

军衔制等级

本作以军衔制来划分玩家的等级，各级军衔又细分为3个等级，达到最高军衔得升满45级。初期军衔提升速度较快，到后期会比较缓慢，如果不依靠刷分等作弊手段来快速赚取经验值的话，至少需要进行500～1000局比赛才能升到满级。

军衔	经验	升级点数加成	通用技能解锁
士兵Ⅰ/Private Ⅰ	750	1	
士兵Ⅱ/Private Ⅱ	2000	1	
士兵Ⅲ/Private Ⅲ	3750	1	
预士Ⅰ/Lance Corporal Ⅰ	6000	1	
预士Ⅱ/Lance Corporal Ⅱ	8750	1	防弹衣
预士Ⅲ/Lance Corporal Ⅲ	12000	1	
下士Ⅰ/Corporal Ⅰ	15750	1	
下士Ⅱ/Corporal Ⅱ	20000	1	
下士Ⅲ/Corporal Ⅲ	24750	1	
中士Ⅰ/Sergeant Ⅰ	30250	1	地雷/无声脚步
中士Ⅱ/Sergeant Ⅱ	36500	2	
中士Ⅲ/Sergeant Ⅲ	43500	2	
军士长Ⅰ/Sergeant-Major Ⅰ	51500	2	
军士长Ⅱ/Sergeant-Major Ⅱ	60500	2	
军士长Ⅲ/Sergeant-Major Ⅲ	70500	2	额外弹药
中尉Ⅰ/Lieutenant Ⅰ	81000	2	
中尉Ⅱ/Lieutenant Ⅱ	92750	2	
中尉Ⅲ/Lieutenant Ⅲ	107000	2	
上尉Ⅰ/Captain Ⅰ	123750	2	
上尉Ⅱ/Captain Ⅱ	143000	2	额外主武器
上尉Ⅲ/Captain Ⅲ	164750	3	
少校Ⅰ/Major Ⅰ	189000	3	
少校Ⅱ/Major Ⅱ	215750	3	

军衔	经验	升级点数加成	通用技能解锁
少校Ⅲ/Major Ⅲ	247500	3	
中校Ⅰ/Lieutenant-Colonel Ⅰ	284250	3	
中校Ⅱ/Lieutenant-Colonel Ⅱ	326000	3	
中校Ⅲ/Lieutenant-Colonel Ⅲ	372750	3	
上校Ⅰ/Colonel Ⅰ	424500	3	
上校Ⅱ/Colonel Ⅱ	481250	3	
上校Ⅲ/Colonel Ⅲ	548000	3	
准将Ⅰ/Brigade-General Ⅰ	624750	4	
准将Ⅱ/Brigade-General Ⅱ	711500	4	
准将Ⅲ/Brigade-General Ⅲ	808250	4	
中将Ⅰ/Lieutenant-General Ⅰ	915000	4	
中将Ⅱ/Lieutenant-General Ⅱ	1031750	4	
中将Ⅲ/Lieutenant-General Ⅲ	1168500	4	
少将Ⅰ/Major General Ⅰ	1325250	4	
少将Ⅱ/Major General Ⅱ	1502000	4	
少将Ⅲ/Major General Ⅲ	1698750	4	
上将Ⅰ/General Ⅰ	1925850	4	
上将Ⅱ/General Ⅱ	2192950	5	
上将Ⅲ/General Ⅲ	2500050	5	
统帅Ⅰ/Commander Ⅰ	2957150		
统帅Ⅱ/Commander Ⅱ	3714250		
三军统帅/Commander-in-Chief	5000000		





《杀戮地带 3》地图剖析

战区中对战地图挺丰富，但是平衡性较佳的地图却不是很多，在热门地图中的玩家数量比较多，至于冷门地图就不是那么受欢迎。战区地图具有多层次立体化的特点，掌握区域内部的出入口，熟悉每个任务点的具体位置，制定出最快最有效的行军路线是赢得战局的第一步。在执行任务时要懂得预判，在任务与任务之间进行有效的战术转移，使整个小队在下一个任务还未正式开始前就已经占领最有利的位置。

哥林斯公路 /Corinth Highway

小贴士：哥林斯公路属于大地图类型，双方基地内各配备 1 台 Exo 机甲，实乃压制、掩护的利器，所以请务必快速抢到机甲投入战斗。另外在满血状态下从任意高处跳到高架桥底都不会死，想走捷径可以考虑直接跳。

战术重生点位置



▲重生点1在北面建筑二楼的最南端。



▲重生点2在中下方建筑的第1层。

占领&防卫



▲第1个点在地图的最南端的断墙里。



▲第2个点在高架桥的正下方。



▲第3个点在地图的中上方，即重生点2的正对面。

搜索&摧毁



▲HGH的爆破点在ISA基地出口附近的两个信号发射终端上。



▲ISA的爆破点在地图西南面的公路底下的1根管道上。

毕罗斯核坑 /Pyrrhus Crater

小贴士：本地图只有1个战术重生点，该重生点附近还配备迫击炮指引信标与固定机枪，所以请务必投入重兵誓死守住该处。

战术重生点位置



▲惟一的战术重生点在中央建筑的2楼。



▲第1个点在中间建筑右上方的废墟建筑内。

占领&防卫



▲第2个点在中间建筑下方的中庭里，需要上台阶才能顺利抢到。



▲第3个点在中间建筑左上方的废墟里。

搜索&摧毁





▲HGH的爆破点在ISA基地南面的两个拆卸式房屋的外墙上。





▲ISA的爆破点在HGH基地的南面，具体在两个拱形防空塔的底座位置。

比尔盖斯克大道 /Bilgarsk Boulevard

小贴士：大道的地势比较独特，由于西面的地势比东面的要低，所以ISA阵营要比HGH阵营占有优势。此外地图中央区域的两座建筑的内部环境复杂，属于激战高发区域，在强攻时尤其要小心谨慎。

战术重生点位置



▲重生点1在HGH基地的南面。



▲重生点2在ISA基地的北面。



▲第3个点在重生点2左侧的房间内。

占领&防卫



▲第1个点在重生点1右侧的房间内。



▲第2个点在地图中心的弹坑中。

搜索&摧毁





▲HGH的爆破点在地图正南面的大屋内，一个在1楼北面的墙上，一个在2楼西侧的栏杆边。





▲ISA的爆破点在地图正北面的大屋内，一个在1楼的柱子上，一个在2楼西侧的墙壁上。

冰冻水坝 /Frozen Dam

小贴士：冰冻水坝属于大地图类型，由于地图纵深大，所以占领战术重生点可大大缩短行军距离，最大限度地提高战斗效率。在战斗打响后务必要快速占领并死守住战术重生点。

战术重生点位置



■重生点1在地图的东南角，ISA基地的正面。



■重生点2在地图中部的铁闸门。



■重生点3在地图西北面的第1个碉堡的1楼。

占领&防卫



▲第1个点在中部铁闸门上方的走廊内。



▲第2个点在雪地平台上。



▲第3个点在地图西北面的小房间内。

搜索&摧毁





▲HGH的爆破点在东南面的建筑内。两个点都在1楼，但其中1处埋弹点要爬上1个台阶。





▲ISA的爆破点在西北面中间碉堡内的左右侧楼梯边。

阿克弥雪流 / Akmir Snowdrift

小贴士：在本地图中暴风雪肆虐，属于视野最为糟糕恶劣的地图，适当投入扰乱兵可严重打乱对方的战术部署。另外本地图已经被国内外玩家公认为平衡性最差的地图。

战术重生点位置



▲重生点1在地图的西面。



▲重生点2在地图的东面。

占领&防卫



▲第1个点在地图偏北的两个小屋内。



▲第2个点在重生点1的附近。



▲第3个点在海上钻井平台的中层。

搜索&摧毁





▲HGH的爆破点在地图北面的两架“闯入者”运输机上。





▲ISA的爆破点在海上钻井平台平台底层的两根支柱上。

MAWLR废料场/MAWLR Graveyard

小贴士：国内外玩家公认为平衡性最佳的地图，也是最为讲究职业配合的地图。此外地图中央的大型压碎机可以供双方阵营使用，具体过程非常欢乐。

战术重生点位置



▲重生点1在地图中间偏南的一堆废铁上。



▲重生点2在HGH基地出口的地沟里。

占领&防卫



▲第1个点在地图西南面的控制室内。



▲第2个点在压碎机下方的地道里。



▲第3个点在地图东北面的空旷地面中。

搜索&摧毁



▲HGH的爆破点在地图正南面的两根支柱上。





▲ISA的爆破点在地图正北面的两根支柱上。

沙拉门市场 /Salamun Market

小贴士：《杀戮地带 2》中的经典地图，被重新包装改造后双方阵营各增加 1 个基地，每个基地内都配备有 1 台 Exo 机甲，大大缩短了战线之间的距离。

战术重生点位置



▲重生点1在地图南面主建筑的后门。



▲重生点2在南面主建筑东侧的房间内。



▲重生点3在北面主建筑西侧的房间内。



▲重生点4在北面建筑的后门位置。

占领&防卫



▲第1个点在南面主建筑1楼的西侧。



▲第2个点在连接两大建筑群的天桥上。



▲第3个点在北面主建筑1楼的东侧。

搜索&摧毁





▲HGH的爆破点在地图东南面的房间内。





▲ISA的爆破点在地图西北面的房间内。





《真 · 三国无双 6》是一个优点和缺点都很明显的游戏，不过不管如何，这次官方中文版的诚意是满满的。尽管翻译不时出现错误，但不影响玩家享受游戏带来的乐趣。本文攻略以中文版为主，日文版的名称亦会提到。游戏的日、中、美版奖杯分开，可以拿三遍白金，奖杯 FANS 不容错过！

真 · 三国无双6	Koei Tecmo		动作
PS3	真 · 三国无双6		日版
	2011年3月10日	1～2人	7200日元
	无对应周边		

编 纱迦 美编 NINA



操作篇



键位说明

键位	操作
左摇杆／十字键	移动／游泳
右摇杆	调整视角
SELECT	调出地图画面
START	调出菜单
□	普通攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃／上、下马
○	无双乱舞
L1	防御架式
L2	召唤马匹
R1	易武攻击
R2	切换地图



本作战斗系统的最大变化，就是玩家可以同时携带两种不同的武器上场，而在战场上按 R1 就可以在装备的两种武器之间进行切换。R1 发动的交换武器的攻击，日语称为ヴァリアブル攻击。

易武攻击

除双剑外的武器在按下 R1 时，并不是简简单单地变换武器，还可以发动易武攻击。易武攻击的形式和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。在选择武器时，会有一段说明文字来介绍该武器的特性，但注意这段文字并不全是说明易武攻击的，像钩爪类武器的说明文字就没有对易武攻击进行任何说明，但事实上此类武器无论是切换时还是被切换时都有易武攻击。

各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按 R1 发动的，例如刀的易武攻击是挑空技，当玩家使用刀时按 R1 键就可以发动，为简便起见我们称其为“切换”。但也有部分武器在按 R1 键切换到该武器时也会发动易武攻击效果，例如螺旋枪的易武攻击是一定时间内攻击范围扩大，当玩家使用其他武器时按 R1 键切换到螺旋枪时才能发动这个效果，我们称其为“被切换”。大家注意区分。

易武攻击的一大好处是可以用在地面攻击中进行取消，但不能用来取消无双乱舞和易武攻击，部分武器还可以在空中发动易武攻击。所有武器都可以通过按住 R1 键不放来调节发动易武攻击的时间，部分武器在长按 R1 键后会令易武攻击发生变化。

无双乱舞

这次无双槽改成了分段式，初始只有 1 条，通过特技可以增加 1 条，然后两种武器上可以各装备一个无双 +1 的印，最大可以储存 4 条。本作的无双乱舞取消了过去按键持续的效果，无论玩家是点击还是按住，放出来的效果都是一样的，而且每次只消耗 1 条无双槽，不存在多级无双的情况。注意无论武将使用什么武器，其无双乱舞都不会变化。

本作每名角色都有两种无双乱舞，通过习得特技可以获得。第 2 种无双的使用方法分为空中按○和按住 R1 后按○这两种。空中无双是本作新增的技巧，只要角色身处空中，可以在任何时候发动，即使是被敌人浮空后受到追打时也可以。有趣的是这回设计者还为每种无双技都起了一个名字，不过目前似乎还未得到广大玩家的认同。惟一的例外是在发动轻功时无法使用空中无双。



本作也有真・无双乱舞的设定，发动条件同样是红血。此外激・无双乱舞也是有的，在双打或联机双打时，两名玩家靠近时身上会有电流出现，此时在两人在一定时间内先后按下○键就可以发动。不过这两种强化版无双乱舞从画面效果来看很难区分。

EX 攻击

本作引入交换武器的概念后，无双乱舞和 EX 攻击成为区别各角色性能的主要因素。每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有 EX 标记。武将在使用得意武器时才能发动 EX 攻击。EX 攻击的指令可以在按 START 键出现的菜单中查看，发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样，EX 攻击也分攻击型和辅助型两种。

注意游戏中提示的 EX 攻击指令其实并不准确。不少武将的 EX 攻击是□□△△，但事实上当你输入这个指令时并不会出现 EX 攻击。老玩家都知道，□□△△实际上是 C3 后的按键连续追打，当这个动作全部结束后迅速输入△才能发动 EX 攻击。新手可以用□□后连按△来解决这个问题，不过这样的话 C3 就会出全。

不光是 EX 攻击，游戏中的招式一览（アクション一览）很多地方都不完全，例如不少角色 C1 后按△可以飞空追打，这些在出招表里都没有写明，需要玩家自行尝试。

全角色中 EX 攻击最猛的人是徐晃。徐晃的 EX 攻击会附加刚体和防御上升效果，但效果极其之 NB，即使是没练过的人打修罗难度，敌人也只能对你造成一丝伤害。徐晃只要全场 C3 就可以稳坐钓鱼台，不得不说这个设定有点 BUG 了。



其他操作

1. 拼刀（官方说法为锷迫）时是以连按□的速度来决胜负，败者会出现很大的硬直，但本作取消了全胜之后的杀阵效果，非常可惜。

2. 被敌人打晕之后可以通过快速按 L1、R1、○、△、□、× 这 6 个键来解晕，速度快的话可以避免受到敌人的追打。

3. 发动机关一般都是靠近后按 × 或△，本作可以操作机关较多。爬梯子也是按 ×，之后可以上下控制移动。爬梯子时一样可以进行防御，而此时按 × 可以从梯子上跳下来。

4. 这回游戏游戏取消了 5 代中按键加速游泳的设定，也取消了 5 代《帝国》中“跳大山”的设定。



游戏模式



故事模式

本作的故事模式（ストーリーモード）采用了《真・三国无双 3》的国传方式，以魏、蜀、吴、晋四大势力来进行演绎。故事模式采用了光荣自豪的无接缝过场，即除 CG 动画外，其他过场均为即时演算，结束后自动转为实际游戏画面，不会出现黑屏过渡。

故事模式的关卡之间一般还有军营的设定，在军营中玩家可以四处对话，或购买武器。对话没有实际意义，纯粹是收集台词，其中也有一些恶搞的台词。与红色箭头标记的角色对话即可进入战斗。

本作的故事模式演出效果确实不错，很多玩家烂熟于心的情节经过重新包装后又获得了新生，中文版较好地翻译出了一些恶搞台词，只是有些错字也让人哭笑不得。不过本作的故事模式不支持双打，也没有自由模式。过关之后虽然可以自由选关，但选关之后还是要使用和第一遍游戏时一样的角色，不能换人。

故事模式通关后会开启鉴赏室中的桌布、动画等要素，并会开放战史模式中修学士（中文版名为学士）的题库。同时，曾在故事模式中操作过的武将，现在均可以在战史模式中使用。

战史模式

战史模式（クロニクルモード）是本作的另一重头。除列传关卡外可以自由换人，可以双打，而且还支持通过 PSN 联机。关于此模式会在后面详细解说，这里就不多说了。此模式和故事模式是能力共通的。

鉴赏室

鉴赏室（ギャラリー）是历代都有的系统，不过本作比较厚道，连台词鉴赏、人物鉴赏都有。想必每个玩家都会在里面仔细观赏一下自己喜欢的武将的造型吧！鉴赏室各项隐藏要素的出现条件如下：

项目	条件
无双武将模组和表情	可以使用该武将
无双武将共通台词	该武将的特技全部习得
无双武将战史模式台词	战史模式中该武将的情谊最大
武器造型	获得该武器
支援兽造型	获得该支援兽
动画	各势力故事模式通关加战史模式全部完成
事件	全势力故事模式通关
桌布・エンディング	对应势力通关
桌布・无双武将 1	打完对应武将在战史模式中的全部列传
桌布・无双武将 2	对应武将在战史模式中成为战友



在过场动画里出现的武将穿的都是原配服装，大家一定很遗憾。不过有秘技可以解决这个问题。具体方法是先到鉴赏室里更改武将的服装，之后再选择过场动画即可，这样就可以看到换过服装后的过场动画了。注意之前选没有用，必须先在鉴赏室里换好，之后再看才会有效果。

在进行了 1.01 版本更新后，无双武将作为敌方登场时也可以换装出场了。方法很简单，在鉴赏室里更换或在编年史模式里选人更换均可。但对部分特殊关卡的特殊角色不适用。

事典

介绍三国历史和人物资料的地方，对于中国玩家来说可以直接无视了。

设定

设定（オプション）是进行各种设定的地方，个人感觉惟一需要调整的是地图显示，建议调整为手动。3D 效果也是在这里打开。

游戏没有安装硬盘的选项，事实上本作是自动安装的，每逢遇到新的关卡就会自动安装，最后游戏的安装文件大约有 3G 多容量。



作战教学

作战教学（チュートリアル）是本作新增的模式，由于本作采用了不少新系统，因此进去看看还是很有必要的。教学模式中玩家扮演关平，教官是星彩，全部完成之后有一个奖杯。

SAVE 和 LOAD

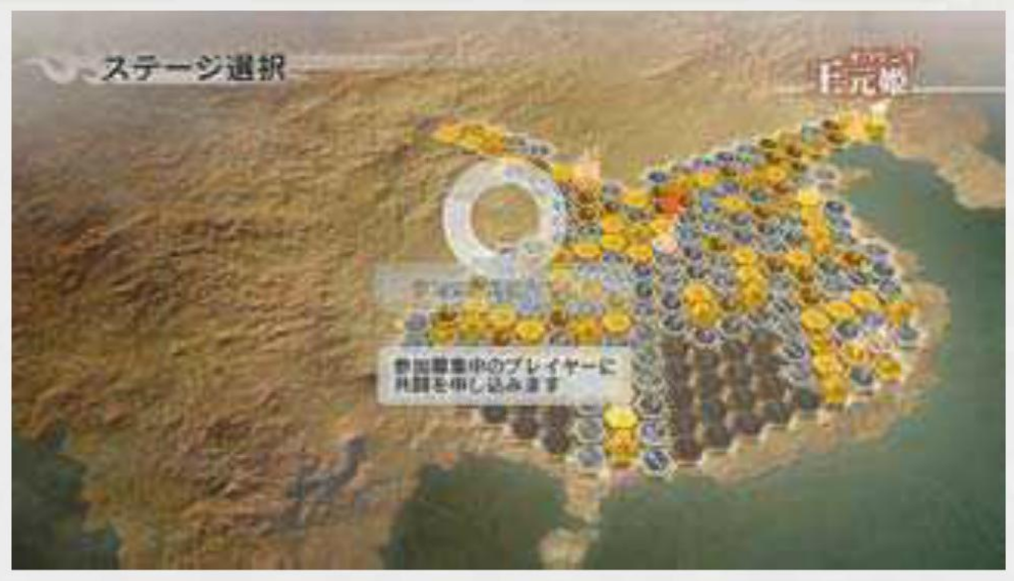
和过去诸作不同的是，本作采用了自动存档的方式。存档的时机是在故事模式或战史模式的一场战斗结束后。当游戏保存时画面右下方会出现“Saving”的提示，此时玩家不要贸然关机。

本作也支持战场中保存，方法是按 START 键调出菜单后选择中途保存。保存之后在标题菜单里会出现“再开”（中文版为“继续”）的选项。如果玩家中途保存后不幸阵亡，这时退回标题菜单不会出现再开的选项，解决办法是进入选项后选择 LOAD。

战史模式因为只会在战斗结束后自动保存，因此当玩家在都城里调整了装备后不能直接退出，而是要调出菜单进行手动保存。如果直接退出的话，会回到上一场战斗结束后的情况。



难度



本作共有 5 种难度，一上来就可以使用全部难度。

本作最大的特点，同时也是设计最失败的地方，就在于难度不影响任何隐藏要素的获得。也就是说，如果你想快点打出隐藏要素的话，全程选择难度最低的“天国”（中文版为“天堂”）就可以了。本作取消了人物等级的设定，能力主要靠在战场上打死敌将后吃到的剑盾道具，但即使你选最高难度，打出来的剑盾数值也不会变化。高难度的好处只有两点：战史模式中过关时拿到的名声更多，特定关卡完成时增加的能力更多。

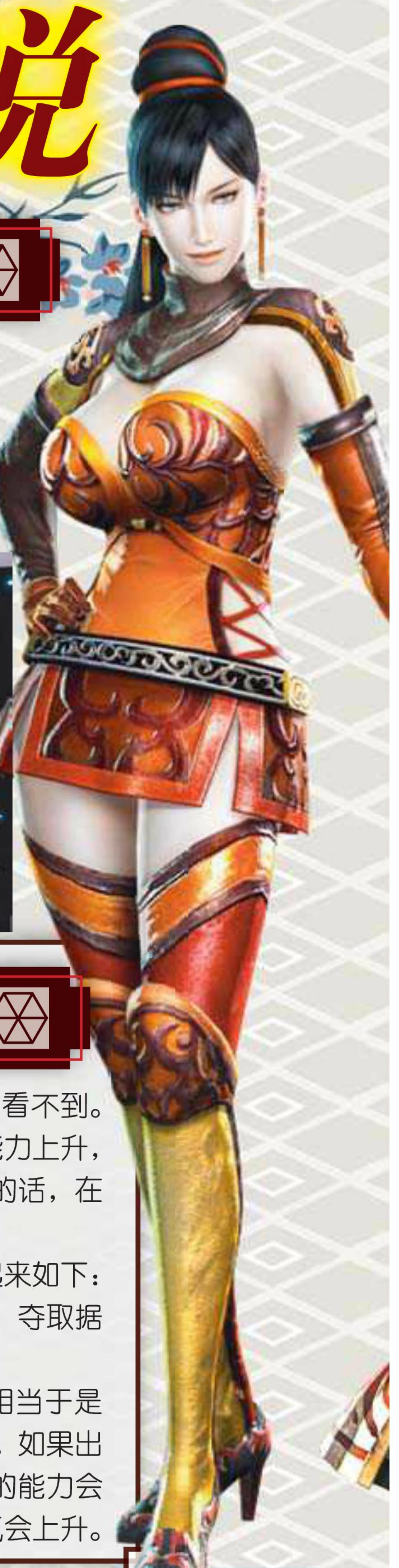
不过关卡难度对隐藏要素还是有修正的。所谓关卡难度，指的是在选择关卡之前出现的难度提示，这个难度不同于从天国到修罗的 5 个难度，而是用黄星和红星来表示，一共有 10 个级别，1 黄星为最低，5 红星最高。在关卡难度高的的关卡中，敌人掉落剑盾的数值也高，可以捡到的武器也越好。

战场解说

画面解说

①敌情报
②连击数
③无双槽
④能力上升标记
⑤当前装备的武器
⑥体力槽
⑦地图
⑧杀敌数





士气和战意

历代都有的士气在本作中依然存在，只是玩家看不到。士气的作用和过去也一样，士气高的时候我军战斗能力上升，士气低的时候我军战斗能力下降。我方总大将被围的话，在士气低落的时候就有可能 GAME OVER。

本作影响士气的因素和过去差不多，大致归纳起来如下：玩家达成百人斩时上升，达成千人斩时上升到最大；夺取据点或打败敌将时上升，反之则会下降。

本作 NPC 武将还有战意的设定。所谓战意，相当于是 NPC 的战斗能力，上升时攻防都会上升，反之亦然。如果出现某敌将奋起、战意上升的警告，那就表示该敌将的能力会上升，大家要特别小心。另外战意上升也意味着士气会上升。

战场道具

本作战场上出现的道具都是过去有的东西，但效果有些变化。本作打死敌人后出现道具的几率很高，但回复系道具的出现几率很低。不过看着满地加能力和补无双的道具，即使是高难度也不必担心。本作吃下加能力的道具后会有一些特效，例如附加分身、武器发光等，不过都只是好看而已，无其他实际作用。

包子：回复 50 点体力。
两个包子：回复 100 点体力。
烤肉：回复 200 点体力。
烤鸟：回复 400 点体力。
老酒：回复 1 条无双槽。
玉玺：回复全部无双槽。
华佗膏：体力和无双全部补满。
战神斧：30 秒内攻击力两倍。
战神铠：30 秒内防御力两倍。
韦驮天靴：30 秒内移动速度上升。



修罗难度分析

本作的最高难度——修罗，仍然保持了最近几作《无双》的“高伤害，少补给，低 AI”的特点。

本作的敌将 AI 从各方面来讲都不能令人满意。首先是出招，一般就会出个 C1 和 C2，很难得能见到 C3 与 C4，至于 C5、C6 就更罕见了。其次是防守，敌将的防御意识算是历代最低了，你在他面前打几下他防了，你马上走到他身后他还傻乎乎地对着刚才的位置防，也就是说绕背根本不需要一般出招一边绕了，走着绕就行了。惟一对玩家有点威胁的也只有无双武将的无双技了。这次 NPC 出无双没有了那个发红蓄力，我们看见的发红实际就是我们放无双时那个特写，只是玩家角色出特写的时候时间是停止的，NPC 出则不停止，所以有机会逃走。



修罗难度下最需要注意的无非就是避箭和避无双这两点。避无双，主要得看对手是谁。首先有很多人的无双可以直接防掉。有些无双最后一下防御崩坏，但崩坏的那些当然也是不损血的，所以完全可以停下攻击，采取防御就行。一些投技虽不能防御，但距离近，停下正在出的招，走远点也就是了。真正有威胁的，主要是一些广范围的防御不能的无双和空中无双。空中无双敌将一般一受身就会出，因此来得突然，一般来不及躲避。广范围防御不能的也一般来不及走出判定范围，这时就只能自己也放个无双了。因此对方是无双武将时，最好始终保持有一格无双槽，以备急用。

关于避箭。本作的弓箭，论单箭伤害并不能达到 2 代《猛将传》的弩兵和《无双大蛇》的铁炮兵那样的程度，而且射上来还没硬直，但胜在人多势众。动辄一百多人甚至数百人的弓箭手大军，可以使得箭矢毫不间断地连射，再加上本作弓箭命中率很高，因此威胁极大。即使装了两个射击耐性，也仍然难抵挡。如果要靠自己把弓箭手清完，则又比较难办，一来弓箭手会比较分散，二来你清兵过程中就会中不少箭。不过，有一点却是可以利用的。由于现在已不存在以往的 R1 弓箭构，因此弓箭手的射箭不能像以前那样上下左右任意瞄准，那么箭就只能平射。所以平时想不挨箭，最好的办法是骑大象，赤兔马这次也很高，也能避开一部分箭。

只要做好这两点，本作的修罗十星关卡也不过如此而已。



成长要素

剑、盾、点心

本作取消了武将等级的设定，角色能力主要靠在战场上打死武将后取得的剑、盾、点心来增加。其中剑增加攻击力，盾增加防御力，点心增加体力上限。剑和盾分为 +1、+2、+4 和 +8 这四种，点心只有 +10 和 +20 这两种。本作可以像《真 · 三国无双 2》那样通过高连击打死敌将来令道具效果翻倍，不过游戏亦对此有很多限制，具体规则如下：

- +1 的剑盾通过 8 连击会变为 +2。
- +2 的剑盾通过 16 连击会变为 +4。
- +4 的剑盾通过 24 连击会变为 +8。



本作要想打出高连击并不难，而且对已死的武将鞭尸依然有效，由于已死的敌将不会受身，因此一个简单的 C5 无限循环就可以打出很高的连击。不过每种剑盾只能变化一次，例如 +1 的剑通过 8 连击会变为 +2，但即使你打到 99 连击，也不会变为 +4 或 +8。至于点心，不会随着高连击而变化，不过相对的在战场的特定地方可以直接吃到点心。



力、敏捷度、适性

本作每名武将拥有 6 种数据指标，除了众所周知的体力、攻击力、防御力之外，还有力（中文版名为力量）、素早さ（中文版名为敏捷度）、适性这 3 种能力。这 3 种能力其实反应的是一回事儿。

本作虽然支持随时更换武器，但引入了武器适性这个概念，适性是以★数来评级的，最高为★★★，最低为★。适性对武器的影响如下：

★（低）：攻击速度和攻击力下降。
★★（高）：攻击速度上升。
★★★（天禀）：可以使用旋风或轻功。
注：中文版的天禀名为天赋。

武器适性的高低，与武将的力量和敏捷度的数值高低有关。游戏中的武器分为两种，一种是力量型，一种是敏捷度型，顾名思义，力量型对力量数值有要求，敏捷度型对敏捷度数值有要求，而不同武器对这两个数值的要求也不一样。当武将的这两个数值达到要求时就为★★★，如果差一点就是★★，差得太远就是★。武器对力量和敏捷度的要求倾向可参见下表。其中对力要求最高的武器是方天戟，对敏捷度要求最高的武器是飞翔剑和多节鞭。



注：两节棍在中文版名为双节棍。

在更换武器时玩家还会看到类似于★☆、★★☆这样的标记。这种标记的含义是：玩家可以通过习得特技来提高对该武器的适性。这种特技可能是直接增加力量或敏捷度的，也可能是直接将该武器的适性变为★★★的。不过尽管没有人能练满力量和敏捷度，也可以通过装备天赋印来实现全武器适性最高。

特技习得

本作打败敌将后可以取得武勋，武勋相当于是技能点数，消费一定数量即可习得特技。

在菜单中选择武将情报→特技习得（中文版名为习得特技），就可以选择习得哪个特技。每名武将能够习得的特技都是不一样的。

全武将特技及效果参见下表。

中文特技名	日文特技名	武勋	效果
5 连击	5 连击	84	可以使用□□□□□
6 连击	6 连击	126	可以使用□□□□□□
蓄力攻击 5	チャ－ジ攻击 5	224	可以使用□□□□△
蓄力攻击 6	チャ－ジ攻击 6	252	可以使用□□□□□△
无双乱舞 2	无双乱舞 2	280	习得无双乱舞 2
无双 +1	无双 +1	98	无双槽上限 +1
体力增加 · 小	体力增加 · 小	140	增加体力上限。效果可以与同种特技和印叠加
体力增加 · 中	体力增加 · 中	280	
体力增加 · 大	体力增加 · 大	420	
体力增加 · 特	体力增加 · 特	560	
攻击力增加 · 小	攻击力增加 · 小	140	增加攻击力上限。效果可以与同种特技和印叠加
攻击力增加 · 中	攻击力增加 · 中	280	
攻击力增加 · 打	攻击力增加 · 打	420	
攻击力增加 · 特	攻击力增加 · 特	560	
防御力增加 · 小	防御力增加 · 小	140	增加防御力上限。效果可以与同种特技和印叠加
防御力增加 · 中	防御力增加 · 中	280	
防御力增加 · 大	防御力增加 · 大	420	
防御力增加 · 特	防御力增加 · 特	560	
力量增加 · 小	力增加 · 小	140	增加力的数值
力量增加 · 中	力增加 · 中	280	
力量增加 · 大	力增加 · 大	420	
力量增加 · 特	力增加 · 特	560	

中文特技名	日文特技名	武勋	效果
敏捷度增加 · 小	素早さ增加 · 小	140	增加敏捷度的数值
敏捷度增加 · 中	素早さ增加 · 中	280	
敏捷度增加 · 大	素早さ增加 · 大	420	
敏捷度增加 · 特	素早さ增加 · 特	560	
（武器系统名）天赋	（武器系统名）天禀	280	相应的武器系统的适应变成天赋
获得武功增加	获得武功增加	112	打死敌将时获得的武功点数 +2，效果可以与同种印叠加
攻击耐性	攻击耐性	224	攻击中受到敌人的攻击时不容易产生硬直
射击耐性	射击耐性	182	对箭和冲击波的防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加
对武将强化	对武将强化	196	对敌将的攻击力和防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加
属性攻击强化	属性攻击强化	840	增加属性攻击的效果。效果可以与同种特技和印叠加
属性攻击无效	属性攻击无效	840	敌人的属性攻击效果无效
马术强化	马术强化	182	不会落马
攻击范围扩大	攻击范围扩大	168	攻击范围扩大。效果可以与同种特技和印叠加
二刀属性	二刀属性	2240	当所装备的两种武器属性相异时，用一种武器攻击可以同时附加两种属性
究极武艺	究极武艺	2240	当所装备的两种武器属性相同时，攻击力大幅增加。效果可以与同种特技和印叠加
宝具制作	宝具制作	840	可以制造特定的武器

由于打死敌将后获得的武勋（中文版名为武勋）点数固定为 10 点，因此要想快速学满全特技就要多杀将，找战史模式里那种比武大会式的关卡是最快的，顺便还能练武将能力。有“获得武功增加”效果的特技和印最多同时拥有 3 个，因此最高可以一次拿到 16 点武勋。

所有特技中，二刀属性是最强的战斗技能，这个技能是司马昭所有的，尽管其他人可以通过装备印来获得同样的能力，但他就可以省下一格来装备其他的印。而宝具制作是购买和制作最强武器的必要技能，全游戏中只有诸葛亮、郭淮和吕蒙三人有，不过这个影响不大，大家记得进城之前换成这三人之中的一位就行了。

金钱

本作引入了金钱的概念，其作用是在故事模式关卡之间的军营和战史模式的都城里购物，包括武器、支援兽、邀请武将出战等等。

金钱的获得方法较多，主要是靠在战史模式中完成关卡，或是在战场中完成救人、击破输送队长等突发事件。此外在都城里回答学士的问题也能拿到金钱，这是游戏里最快的赚钱方法，当然这对玩家的外语水平和历史知识都有一定的要求，具体会在战史模式中介绍。

不过即使不回答问题，本作赚钱也不是问题，在战史模式里打过一个高难度的关卡就有一万多元奖金。前期金钱可能会非常短缺，到了后期玩家就真是视金钱如粪土了！



印

印是本作的新系统，其作用类似于之前系列里的装备道具。游戏中每种武器都有一种印，当玩家在战场上使用该武器时，武器上的获得印槽就会不断增加，涨满之后就可以获得这个印。之后玩家可以把已获得的印装备到武器的装备槽上，注意是按□键才能装备印。

玩家同时可以装备两把武器，而这两把武器上装备的印均可以发挥效果。例如玩家在两把武器上都装备攻击力增加 · 特是可以让效果累加的，如果再装上攻击力增加系列的其他印也是可以的，具体可以参见下面印效果一览表。因此即使你只想使用一把武器，那也应该记得在另一把武器上装上印，推荐选择装备槽多的武器。

印一旦获得就不会消失，而且一个印就可以装备给所有武器，但不能在同一把武器上装备两个一样的印。习得每个印所需的获得印槽是不一样的，像体力增加 · 小只要随便砍杀几个敌将就能获得，但体力增加 · 特就需要很长时间才可能获得。



后期玩家会有大量武器等着练印，这个时候你可以选择锻冶屋（中文版名为打铁店），虽然速度慢而且花钱，但是能最多同时练 5 把武器。打铁店会在战史模式中专门介绍。

中文版印名	日文版印名	效果
无双 +1	无双 +1	无双槽上限增加 1 格
体力增加 ·（小、中、大、特）	体力增加 ·（小、中、大、特）	增加体力上限。效果可以与同种特技和印叠加
攻击力增加 ·（小、中、大、特）	攻击力增加 ·（小、中、大、特）	增加攻击力。效果可以与同种特技和印叠加
防御力增加 ·（小、中、大、特）	防御力增加 ·（小、中、大、特）	增加防御力。效果可以与同种特技和印叠加
（武器系统名）天赋	（武器系统名）天禀	相应的武器系统的适性变成天赋
获得武功增加	获得武功增加	打死敌将时获得的武勋点数 +2，效果可以与同种特技和印叠加
攻击耐性	攻击耐性	攻击中受到敌人的攻击时不容易产生硬直
射击耐性	射击耐性	对箭和冲击波的防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加
对武将强化	对武将强化	对敌将的攻击力和防御力增加。效果可以与同种特技和印叠加
攻击范围扩大	攻击范围扩大	使攻击范围扩大。效果可以与同种特技和印叠加
印获得促进	促进印获得	印获得槽的积蓄速度上升。效果可以与同种特技和印叠加
交流法	交流法	与无双武将提升情谊时加得更多。效果可以与同种特技和印叠加
移动速度上升	移动速度上升	移动速度上升。效果可以与同种特技和印叠加
马术强化	马术强化	不会落马
属性攻击强化	属性攻击强化	增加属性攻击的效果。效果可以与同种特技和印叠加
属性攻击无效	属性攻击无效	敌人的属性攻击效果无效
无双自动增加	无双自动增加	无双槽徐徐回复
体力自动回复	体力自动增加	体力槽徐徐回复
二刀属性	二刀属性	当所装备的两种武器属性相异时，用一种武器攻击可以同时附加两种属性
究极武艺	究极武艺	当所装备的两种武器属性相同时，攻击力大幅增加。效果可以与同种特技和印叠加

印研究

武器上的印可以看作是装备的道具。本作设定为可以在战场上随时随地更换武器和印，根据不同的战况可以选择装备不同的印。虽然在战斗中开菜单换印影响游戏流畅性，相信肯这么做的人也是有的。下面简单分析一下实用印的效果。

1. 无双 +1

本作不像《北斗无双》那样会有消耗多格无双槽的无双技，平时小兵很多，配上好属性好武器后蓄无双是很快的，并且小兵掉的老酒也是随处可见，真要连续放无双，就靠放一个吃一个都不成问题。所以这个印用途不大。

2. 各种基础能力增加

前期都很重要。本作的伤害算法大致与 5 代（以及以前的 2 代、3 代）一样用的是“平方相除”，即“攻击力的平方 × 招式威力 ÷ 对手防御力的平方”这样子的，后面再乘上各种倍率。由于是平方，那么 500 和 600 的实际差异是十分大的。因此前期这些加能力值的印很重要。到了后期，属性流开始强过数值流，因此反倒不必那么注重增加攻击数值了，只要增加防御和体力来提高生存能力就行。



3. 获得武功增加、印获得促进、交流法

这个不多说了，练人和练印以及刷绊时必备，练完了就不需要了。

4. 对武将强化

这个就是“《无双大蛇》系列”的“勇猛”。本能力对武将的伤害加成较明显，再加上高难度下敌将防御力很高，无论前后期都值得装上。

5. 攻击范围扩大

这个当然就是以前的真空书，作用是很明显的，但装不装或装几个倒是需要视情况而定。由于人物本身可以学到一个攻击范围扩大，再加上本作极其严重的判定 BUG，因此不需要装太多。一般来说，像戟这类本来就长的，不装都没啥问题，有人物自身那个足够了。而像爪子、旋棍之类的短兵器，有条件还是装个为好。

6. 移动速度上升

由于本作的故事模式只能骑最慢的那匹劣马，装上两个此印来赶路还比那劣马快些。

7. 马术强化

别被印名称字面给骗了，要看下面的解说才行，作用是不落马。但是本作里，基本上不必为这个去担心，再加上故事模式只能乘坐那最慢的劣马，很多人宁可选择装两个移动上升来赶路。因此这个可以算是冷门印了。

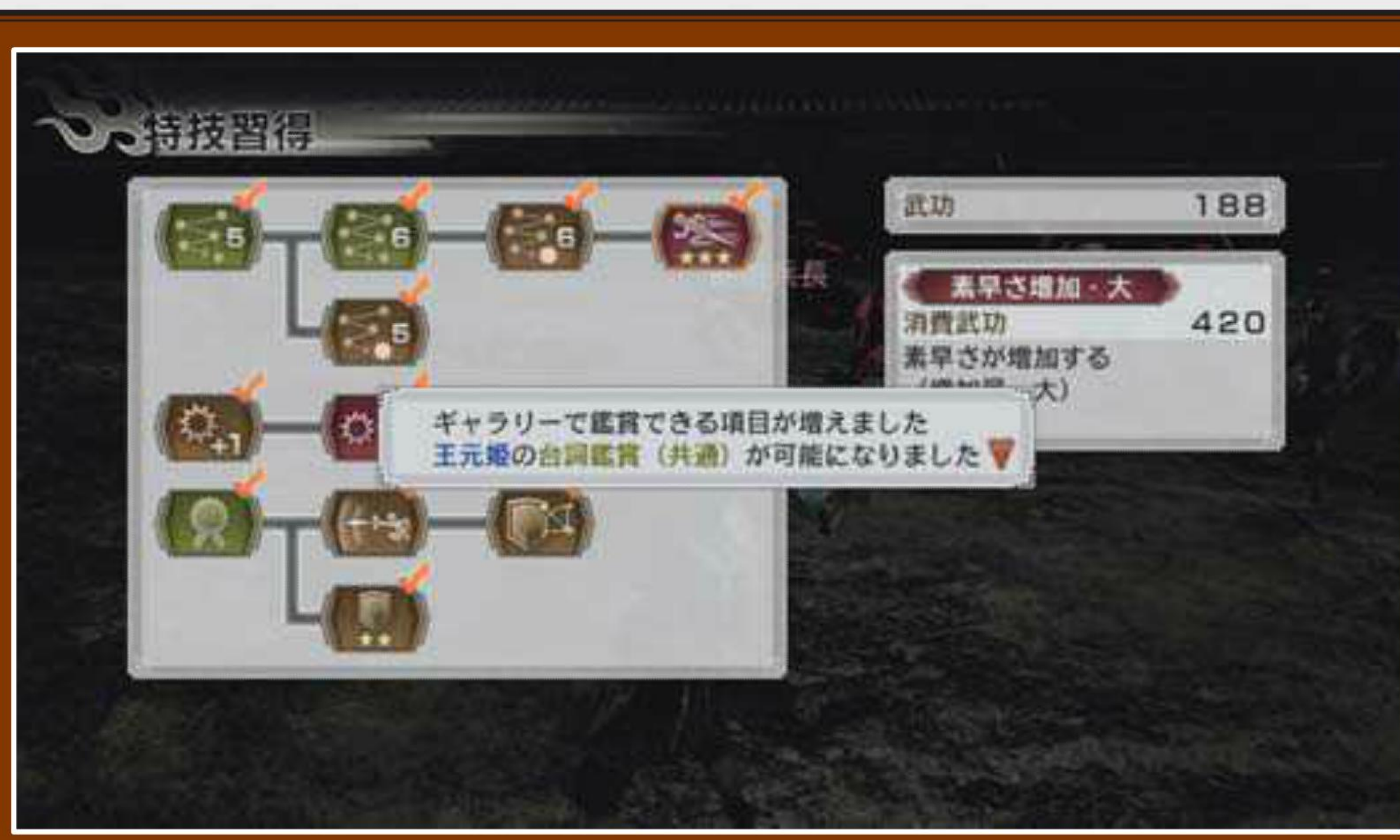
8. 攻击耐性

逆天印之一，作用为任何时候受到武将的普通攻击、杂兵的普通攻击与蓄力攻击均无硬直。由于本作不像 5 代那样就算打上来无硬直也会停顿个十来帧，因此相当于是加强版的《战国无双 2》里的“大山鸣动”。装了这个后，基本不会再被断招，受到武将的攻击也能从容逃离或防御其后续攻击，无论是进攻还是自保都变得容易很多。这个印装一个就行，装两个不会提升效果。

9. 射击耐性

同样是相当有用的印。因为它的作用是降低所有效果类招式的伤害，但降低幅度不太大。考虑到一来本作中弓箭的威胁之高，颇有 2 代的弩兵以及《无双大蛇》的铁炮兵的风范，二来武将的无双绝大多数都是效果类招式。因此，在修罗难度弓兵很多的情况下装上两个是很有必要的。





10. 体力自动回复

徐徐增加的速度比较慢，时间短的话没什么作用，不嫌麻烦的话平时赶路时就装吧。

11. 无双自动增加

徐徐增加的速度同样不快，不嫌麻烦的话在赶路且无双槽未满的时候就装上吧。

12. 二刀属性

本作最逆天的印，作用为可以同时带上两把武器的属性。正因为有了它，才真正出现了属性秒杀流。属性等级高且装备印的格子多的武器是最适合与别的武器搭配二刀属性的。这个印也是装一个就行。

13. 究极武艺

两把武器属性相同时，对敌伤害大增。加成伤害很高，装两个的话更明显。一般来说低星关卡是此印强于属性流，但高星关卡则仍是属性流强上很多。所以总体而言在修罗高星关卡下，究极武艺实用度不如二刀属性高。

14. 属性攻击强化

与二刀属性搭配的逆天印，提升属性的等级效果明显。配合斩、风这类属性伤害非常高，使得本作后期迅速发展为《无双大蛇》的秒杀型了。

15. 属性攻击无效

这个的实用度反而不高。本作敌将 AI 很笨，而且属性只有无双武将有，只要不是多个无双武将一哄而上，很难出现中属性的情况。尤其是装了攻击耐性后，普通攻击阶段就能从容躲开或防住后续招式，基本不担心。若是面对多名无双武将有点担心，可以临时装上。

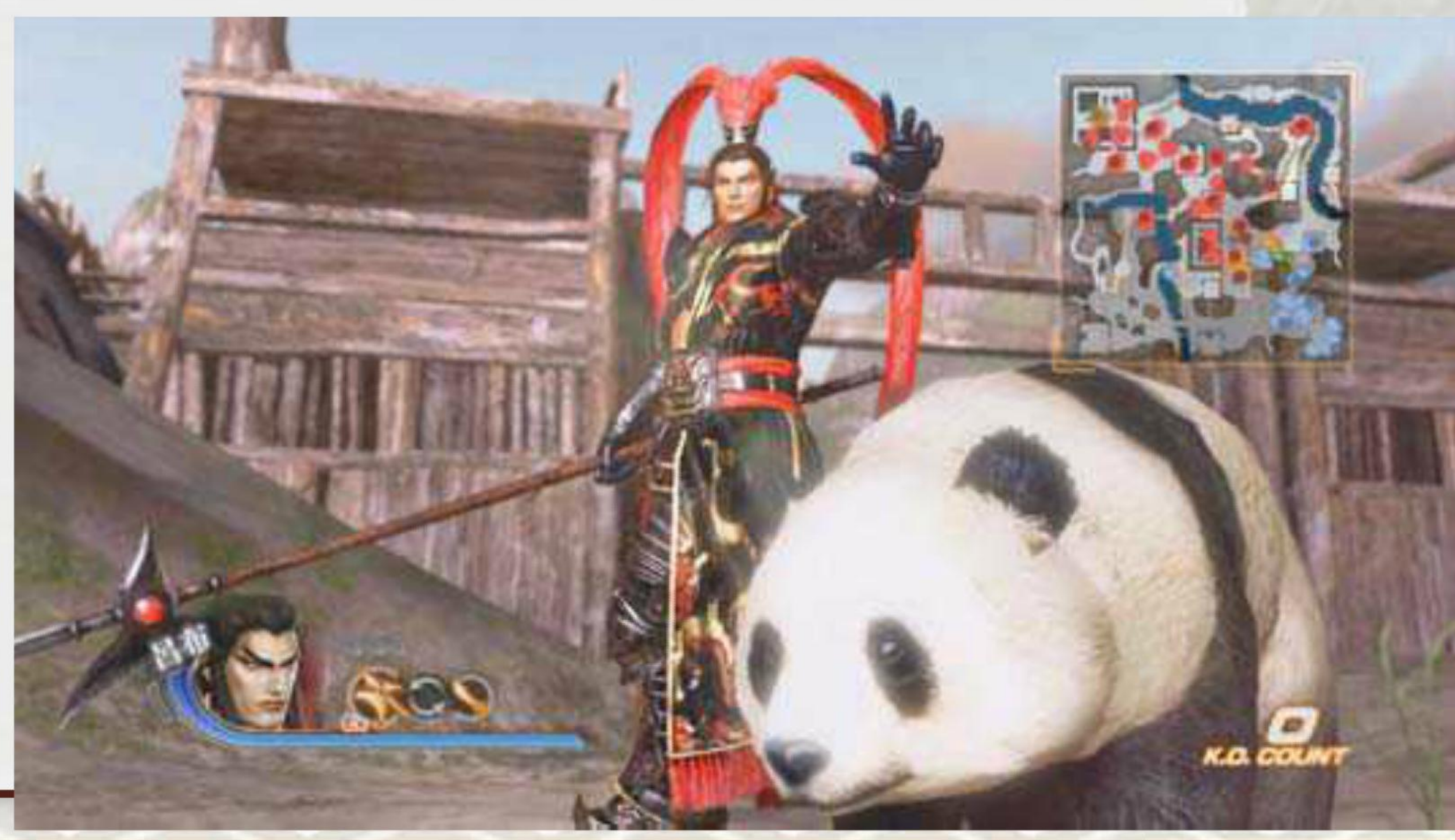
16. 各种武器的天禀

这个当然视所装武器的需要了。一般来说在修罗高星关卡，使用的武器不是三星熟练度的都应该装上，不管是力型武器的旋风还是速型武器的跳跃取消，都是对自保很有用的东西，尤其是跳跃取消。

支援兽

支援兽也就是过去的座骑，赤兔、绝影、的卢都算在支援兽里。不过本作除了骑乘型的支援兽外，还有支援型的动物出场，如老鹰、老虎等等。最搞笑的是还有大熊猫可用，而且大熊猫还能给你加血。

支援兽的获得方法非常简单，下表中前 11 个支援兽是在战史模式中找商人购买的（鹿毛除外），顺序是从栗毛到熊猫，买完一个，下一个会在行商人下次登场时出现。剩下的 3 匹千里马只要打过战史模式里的特定关卡即可获得。





中文版名称	日文版名称	移动力	突破力	攻击力	价格	类型	入手条件
鹿毛	鹿毛	200	10	–	–	骑乘	初期即可使用
栗毛	栗毛	180	10	–	3000	骑乘	找行商人购买
芦毛	芦毛	190	10	–	3000	骑乘	找行商人购买
柏毛	柏毛	200	10	–	3000	骑乘	找行商人购买
黑鹿毛	黑鹿毛	210	10	–	3000	骑乘	找行商人购买
象	象	180	200	–	20000	骑乘	找行商人购买
狼	狼	–	–	220	20000	支援	找行商人购买
鹰	鹰	–	–	180	20000	支援	找行商人购买
虎	虎	–	–	240	20000	支援	找行商人购买
猫熊	パンダ	–	–	160	20000	支援	找行商人购买
绝影	绝影	220	20	–	–	骑乘	打过战史模式的乱世群狼战
的卢	的卢	220	20	–	–	骑乘	打过战史模式的乱世猛将战
赤兔马	赤兔马	260	100	–	–	骑乘	打过战史模式的三国无双战

本作中，绝影的作用依然是不掉马，的卢的作用是游泳速度变快。赤兔马依然是最快的马，而且这次赤兔马浑身带火，看上去霸气无比。

全人物出现条件

本作可使用人物多达 62 人，创下历史之最。不过本作全人物的出现条件倒是异常简单，只有以下三种情况。

1. 初期即可使用。包括夏侯惇、曹操、孙尚香、孙坚、刘备、鲍三娘、司马懿、司马昭这 8 人。

2. 各势力故事模式通关。

3. 在战史模式中打过对应该武将的全部列传。

不过，条件 3 事实上对于任何人物都是成立的。例如赵云本来是应该在蜀传打过官渡之战后才能使用，但如果你一开始就在战史模式里打完了赵云的列传，那么赵云就可以使用了。因此事实上除了初期就能用的 8 个人之外，其余的 54 人全部可以通过打人物列传的方法来



令其出现。因此这里就不具体说明每一个角色的出现条件了。

中文版和日文版里全无双武将的姓名基本一致，只有甄姬例外（中文版名为甄宓），这也是系列的老传统了。



服装

本作每名角色都有两套服装，服装的切换方法是在战史模式里按 START 键调出菜单，之后选择武将情报→衣装变更（中文版名为变更服装）。PSN 上目前提供了 5 代、4 代、3 代的全角色的服装下载，全部免费。在 PSN 关闭的日子里，官方还宣布了原创服装的下载，目前公布了魏势力的原创服装，是相当雷人的凤凰学院装。不过原创服装是收费的。

除此之外，不同的店铺送了不同的预约特典，一般都是特定角色在《三国无双》中的造型，国内玩家见得最多的应该是赵云版。最有特色的是 LAWSON 便利店的预约特典，包括王元姬的打工服一套，以及镖的第 11 武器——白莺。所有的预约特典也会在游戏发售后 5 个月内提供下载，但 LAWSON 便利店的预约特典除外。

武器系统完全解说

属性

本作共有 5 种属性登场，其发动条件依然是限于蓄力攻击。本作的属性还有等级概念，等级越高，追加的伤害越高，但不影响发动几率，等级可以在武器资料里看到，不少人将其误认为是武器等级，这个是错误的。特技或印“属性攻击强化”可增加属性的等级。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



炎：受到攻击的敌人会燃烧，处于燃烧状态时血会不断减少。但对冻结状态的敌人没有效。

雷：50% 的几率，给予敌人追加伤害。被电击的敌人会昏迷。

风：无视敌人的防御，并给予风属性的追加伤害。

冰：40% 的几率让敌人冻结，攻击被冻住的敌人会产生追加伤害。

斩：对武将外的敌人有 25% 几率秒杀，对武将产生追加伤害。

以下是全种类武器的属性分类表。每种武器只有两种固定的属性（不包括 4 种特殊武器）。

武器种类	固有属性
手斧	斩／雷
圈	炎／冰
鬼神手甲	炎／风
锡杖	冰／雷
连弩炮	炎／雷
妖笔	斩／风
锁分铜	冰／风
旋刃盘	雷／炎
笛	冰／雷
铁扇	雷／冰
羽扇	雷／风
刀	斩／炎

武器种类	固有属性
飞翔剑	雷／冰
细剑	冰／斩
锁镰	炎／风
螺旋枪	风／炎
双节棍	炎／风
弩	冰／炎
镖	斩／冰
笠筱	风／炎
多节鞭	雷／冰
长柄双刀	雷／炎
大剑	雷／斩
戟	风／雷

武器种类	固有属性
旋棍	炎／冰
碎棒	斩／风
弧刀	斩／炎
盾牌剑	冰／雷
棍	风／冰
双钺	雷／炎
枪	雷／风
双鞭	炎／冰
方天戟	斩
弓	炎／冰
钩爪	斩／冰
双剑	炎／斩





属性分析

本作的属性分为炎、冰、雷、斩、风五种，平衡性相差很大，有特别强的和特别弱的。





1. 炎属性

和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血。但本作的炎属性烧血之慢是历代之最，即使是 6 级炎属性配上属性攻击强化印，其烧血速度也连《真・三国无双 3》里的炎都不如。历代最废的炎属性非本作的炎莫属了。

2. 冰属性

也和历代一样，一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并且冻结时目测有少量的伤害加成。不过由于本作中敌将 AI 本身比较笨，连续追打得使其到死都出不了手很容易，因此冰属性的冻结作用就打了折扣。再加上那点可以忽略不计的伤害加成，在本作中实在难有建树。

3. 雷属性

这个与 5 代的雷一样，一定几率追加雷劈，雷劈按一定比例追加伤害，配上属性攻击强化印的话更佳。而且雷劈和 5 代一样能使已经晕了的敌将继续晕。

4. 斩属性

和 3 代的斩差不多，在原招式伤害的基础上追加按对手最大体力的一定比例的伤害（属性等级会影响比例大小），且对小兵有一定几率即死（属性等级也会影响即死率的大小）。由于本作中高难度下的敌将防御力和体力普遍很高，因此斩属性继续毫无疑问地成为最强的伤害输出型属性。不带斩属性的招式也可以通过二刀属性印搭配一把高等级斩属性武器来达到提升伤害输出的目的。

5. 风属性

本作的风属性很强，带风属性的招式不仅防御不能，而且还在原招式伤害的基础上按对手最大体力的一定比例追加伤害，只是比例比斩属性小。这就是说，风属性相当于既是四代的阳玉，又有一定的斩属性效果。用二刀属性来复合风与斩两种属性再配上属性攻击强化印的话，就能达到《无双大蛇》那种属性秒杀流的程度了。

属性的搭配，一般来说最佳的是风和斩，因为都有比例减血，换句话说就是无视防御力的，再加上风还使得招式防御不能，所以是最强大的组合。其次是雷＋斩，也是比较强的组合，再次是雷＋风。

属性搭配需要好的武器。配斩的话可以使用青釭剑，带有 5 级斩属性和五个印格，配风的话可以使用疾风羽扇，带有 6 级风属性和五个印格。

天赋技



当一名武将对一种武器的适性达到★★★时，即可使用该武器的天赋技。天赋技一共只有两种，力量型武器为旋风，敏捷度型为轻功。

旋风的效果是普通攻击附加旋风效果，会增加攻击范围和安全系数，而且效果非常给力。但遗憾的是旋风带来的不仅仅是好处，附加的旋风有时反而会起到打飞敌人等反效果，这点比较遗憾。

如果说旋风是双刃剑的话，那么轻功就是居家旅行、杀人灭口的必备良品了。所谓轻功，是指在攻击或空中按 × 键使出的高速移动。这一招的实用价值非常高，首先当然是逃命，例如遇到敌将蓄无双时，一个轻功就能马上逃走，受身后轻功也相当给力。其次是用以取消出招的硬直，如此一来可以取消硬直，更可以进行各种追打。不过轻功中无法发动无双，而且空中出招时无法使用轻功。

前面已经介绍过了，适性是受武将的力和敏捷度数值的高低而变化的，以下为全武器适性达到天赋的必须数值，以及天赋技类型。

武器种类	类型	所需能力值
手斧	力量	60
圈敏捷度	50	
鬼神手甲	力量	80
锡杖	敏捷度	80
连弩炮	力量	80
妖笔	力量	70
锁分铜	力量	70
旋刃盘	敏捷度	50
笛	敏捷度	60

武器种类	类型	所需能力值
铁扇	敏捷度	80
羽扇	敏捷度	70
刀	敏捷度	40
飞翔剑	敏捷度	90
细剑	敏捷度	40
锁镰	敏捷度	70
螺旋枪	力量	80
双节棍	敏捷度	70
弩	力量	60

武器种类	类型	所需能力值
镖	敏捷度	60
箜篌	敏捷度	50
多节鞭	敏捷度	90
长柄双刀	力量	70
大剑	力量	90
戟	力量	50
旋棍	力量	50
碎棒	力量	70
弧刀	敏捷度	70

武器种类	类型	所需能力值
盾牌剑	敏捷度	60
棍	敏捷度	70
双钺	力量	50
枪	力量	60
双鞭	力量	40
方天戟	力量	100
弓	敏捷度	60
钩爪	敏捷度	40
双剑	敏捷度	40

武器概论

本作共有 36 种、363 把武器，其中每种武器都有 10 把不同级别的武器，刀、双剑、枪则有 11 把，如果玩家拥有 LAWSON 便利店的特典，还会追加镖的第 11 把武器。

很多玩家将每一种武器中的 10 把武器称为 10 级武器，这个说法其实是错误的。官方称从 1 到 10 的这 10 把武器为“系统 ID 1～10 的武器”。不过这么叫也太拗口了，这里我们姑且将这 10 把武器称为“第 1～第 10”吧！



本作有这么多武器可以收集，但全收集所需的时间并不多，这是因为本作取消了刷武器的设定，每把武器都是惟一的，不但性能固定，而且不能反复获得。也就是说，每把武器捡过一次之后就不会再重复得到，而且性能都是固定不变的。这么做有好也有不好，好处自然是省时间，坏处就是耐玩度下降。

武器的获得方法只有两种：打死敌将后获得，以及在战史模式里找武器屋（中文版名为武器店）或商人制作。只有特定的几把武器稍微有一些特殊条件。在战场上遭遇敌将后，如果能在很短的时间将其干掉，就可以拿到他身上的武器。如果已取得该武器，那么只会掉落加能力的剑盾。敌将掉落武器的种类是和关卡难度有关的，具体如下。

关卡难度	对应武器
1 黄星	第 1、2 武器
2 黄星	第 2、3 武器
3 黄星	第 3 武器
4 黄星	第 4 武器
5 黄星	第 4、5 武器
1 红星	第 5 武器
2 红星	第 5 武器
3 红星	第 5 武器
4 红星	第 5、6 武器
5 红星	第 6 武器

本作目前在 PSN 上推出了多种新武器的下载，每件收费 100 日元。新武器的动作与老武器完全不同，同样有适性的要求，但目前没有武将拥有对应的 EX 技，这点比较可惜。



武器制作

在战史模式里找武器店或商人可以制作武器，虽说是制作，实际上就是购买。武器店和商人那里卖的武器都差不多，只是商人的价格更便宜，但每次只能随机卖 3 把武器。武器制作的必要条件有两条：1. 有足够的金钱；2. 该武器的上一级武器已经获得。

注意！所谓的上一级武器，并不是按 1～10 这么顺序排列的，而且会分为两条线发展。下面以手斧为例，介绍一下这 10 把武器的分类情况。



第 1 武器 战斧 → 第 2 武器 战迅斧 → 第 3 武器 战迅斧改 → 第 4 武器 金刚斧 → 第 5 武器 金刚斧斩 → 第 6 武器 金刚斧闪

第 4 武器 金刚斧 → 第 8 武器 金刚斧雷 → 第 9 武器 金刚斧轰 → 第 10 武器 雷光斧

以上这个图表很好地揭示了各武器之间的递进关系。可以看到，从第 4 武器开始，武器出现了两条分支，上分支是第 5、6 武器，下分支是第 8、9 武器，以及最后的第 10 武器。这两条分支事实上代表着两条不同的属性。

可能有人会问，那么第 7 武器哪里去了？第 7 武器不能制作，玩家只能完成战史模式的宝具获得战来取得，其印都是该武器系统的天赋（有例外）。

最后的第 10 武器必须让有宝具制作的武将才能制作，全游戏中只有诸葛亮、郭淮和吕蒙三人有，只要记得进城之前换成这三人之中的一位就行了。



可能有人会问，本作的武器获得不会真的这么简单吧？答案是肯定的，当然，你一开始并不能买到全部武器。当你在战史模式中解放了全部都城之后，就可以购买全部武器了。只有 3 把武器例外，具体如下：

铁骑尖	战史模式全都城解放
飞燕	修学士问题完成率 100%
麒麟牙	战史模式中除列传外的关卡全部完成
白莺	LAWSON 预约特典

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

天赋印武器一览

尽管本作利用适性对角色之间更换武器作出了诸多限制，但玩家完全可以通过装备对应武器系统的天赋印来解决这一问题，下面就列出拥有天赋印的全部武器。一般来说有天赋印的武器都是第7武器，即在宝具获得战里拿到的武器，不过有三把例外。

其实武器上还有性别限制，但这样的武器仅有两种，女性不能装备大剑，男性不能装备多节鞭，仅此而已。



印	日文版武器名	中文版武器名
手斧天赋	天断斧	天断斧
圈天赋	火炎神圈	火焰神圈
鬼神手甲天赋	阿修罗手甲	阿修罗手甲
锡杖天赋	冰雪辉杖	冰雪辉杖
连弩炮天赋	火炎连炮	火焰连炮
妖笔天赋	哮天犬笔	哮天犬笔
锁分铜天赋	冰雪神锁	冰雪神锁
旋刃盘天赋	雷光盘	雷光盘
笛天赋	冰雪花	冰雪花
铁扇天赋	雷光天扇	雷光天扇
羽扇天赋	雷光羽扇	雷光羽扇

印	日文版武器名	中文版武器名
刀天赋	天断刀	天断刀
飞翔剑天赋	雷光飞龙剑	雷光飞龙剑
细剑天赋	冰刃剑	冰刃剑
锁镰天赋	火炎刈	火焰刈
螺旋枪天赋	烈螺袭岚枪	烈螺袭岚枪
双节棍天赋	火炎波	火焰波
弩天赋	冰龙弩	冰龙弩
镖天赋	翠雨霈雯	翠雨霈雯
箜篌天赋	朱轰	朱轰
多节鞭天赋	春华轰	春华轰
长柄双刀天赋	双雷星	双雷星

印	日文版武器名	中文版武器名
大剑天赋	飞龙裂空刀轰	飞龙裂空刀轰
戟天赋	风龙颚	风龙颚
旋棍天赋	晓灼红旋棍	晓灼红旋棍
碎棒天赋	蚩尤瀑布碎	蚩尤瀑布碎
弧刀天赋	宵	宵
盾牌剑天赋	皇盾神圣剑	皇盾神圣剑
棍天赋	狼咀灼哮棍	狼咀灼哮棍

印	日文版武器名	中文版武器名
双钺天赋	狮吼双	狮吼双
枪天赋	苍龙煌闪枪	苍龙煌闪枪
双鞭天赋	虎煌溃双鞭	虎煌溃双鞭
方天戟天赋	方天画戟绝	方天画戟绝
弓天赋	凤霓翔刹弓	凤霓翔刹弓
钩爪天赋	鬼神凭忌爪	鬼神凭忌爪
双剑天赋	黄龙双牙	黄龙双牙

武器分析

前期和中期自然是方天画戟最强，除了超大的攻击范围外和实用的R1效果，还有C6这个全程无敌且第一下防御不能的无耻招式，即使敌将出无双也只要出个C6就安然无恙。而且方天戟的R1能令敌人陷入长时间的硬直。之后立刻换镖可以形成无限连，单挑时面对任何人都可称必胜。

到了后期，属性流崭露头角，那么，有多段带属性蓄力攻击的武器就开始翻身了。下面简单提一下一些比较实用的武器及其招式。

刀

C3只按一下，只出有属性的那两下，配合跳跃取消。但要注意，C3最后一下会比前一下判定近一点，所以若是范围堪堪能打到人的话，最后一下就会打漏。

手斧

一个C4就足够，出招收招都比四代快多了，而且还不是一段。

锁分铜

C2、C3、C4都是两次属性，其中C4泛用性最广。

鬼神手甲

C4两次属性，范围绝大，投技过程中还无敌。

旋刃盘

C3多次属性判定，但需要控制距离，贴身无判定。

飞翔剑

C3杀将利器。每把剑就是一次判定。

妖笔

C6的墨球每个都有属性，不过要用C2引爆比较麻烦，只有马岱自己靠EX技来引爆最为方便。



细剑

单挑C1、C3无限连。C3刺晕，C1抓，C3再刺晕，如此循环，敌将放无双就跳跃取消走人。

双节棍

C3、C6均为四次属性，秒将很简单。

长柄双刀

C5四次属性，同样秒将简单得很。

棍

C4出招快，范围大，两次属性，无论清兵打将都很顺手。

碎棒

C3三次属性，范围大，威力系数也高，同样十分强力。

多节鞭

C3全程属性，但安全性不高，需要把敌将引出人堆才能使用。

双钺

C4打击效果并存，射程远范围广，C6大约有四次判定，均带属性，范围与威力均属上乘，无论清兵打将都很实用。

枪

C3两次属性，但不安全，同样需要把敌将引出人堆才行。

螺旋枪

拥有最强的秒人招C4和骑马C。风斩二属性复合配齐各种印，即使是修罗十星关的敌将也是见谁秒谁。但C4需要控制好方向才能全中。

双鞭

C4有两段判定，射程远。双鞭本身攻击高，招式威力系数高，普通攻击性能较好，能应付各种状况。

双剑

C4两段属性，最强的双剑干将莫邪自带最高的6级斩属性，且普通攻击性能较好，贯彻“跑打跑”战术非常容易，而且C4配齐了印对将伤害够高。

弓

由于箭不穿透，所以人多时很难用。但只要一有单挑将领的机会，弓就非常强大，攻击段数多，C6属性次数也多。

镖

与弓类似，虽然有穿透性，但普攻打不出硬直，需要在敌将眩晕或被冰住了才能安全地使用，但镖也是五支一发，次数摆在那里。

锡杖

虽然蓄力攻击都自带属性不能带武器属性，但却是惟一一个C1可带武器属性的。锡杖C1是个远程攻击，并且和别的C1一样破防，配上二刀属性和各种印后C1·跳跃取消·C1的打法很轻松。

盾牌剑

这个其实总体来说不算强，只有 C4 两段属性且范围可以，论输出还不如铁扇。其余蓄力攻击都拿不出手。但这武器熟练度三星时，正前方会有自动防御效果，哪怕你正在出招，对面一招打上来你也会自动中断招式进行防御，相当于加强版的“无刀取”。当然这也有利有弊，弊端是招式又得从头出起了。

以上只是比较强势的武器，可以看到已经超过了一半了，而剩下的武器也不代表不好用，只是没有上述这些强势而已。但有个别几把虽然不弱，但由于一些 BUG 或设定缺陷，还是有点问题的，例如夏圈和铁扇。





战史模式完全解析

好了，接下来就是介绍本作的重头戏——战史模式。这个模式集合了各种《无双》模式的特点，可玩性还算可以，而且关系到大部分隐藏要素。不过全部打完也用不了多少时间，接下来就靠玩家自己挑战极限了。

全地图解说



这里首先为大家准备了战史模式的全地图。战史模式的地图由很多个六边形的格式组成，乍一看还以为是《大战略》。地图上的格式五颜六色，但实际游戏中只有两种颜色，灰色表示还没打过，金色表示已经打过。游戏中格式的内容是以图标来表示的，这里分类进行一下讲解。

都城
在这里可以制作武器、回答问题、调整装备等等。

同盟战
分势力进行的特殊战斗，有对应的奖杯。

列传
限定武将进行的战斗，有一点点剧情，打过之后有奖励。

都城解放战
要想开启都城，必须先打过对应的都城解放战。

宝具获得战
打过之后可以获得某种武器的第 7 武器。

顶上决定战
没有杂兵干扰的关卡，是练功圣地。

顶上决定战 · 特别
和顶上决定战的区别在于，打过之后可以拿到支援兽。

其他关卡
普通战斗关卡，其中带有向上箭头标记的关卡打过之后会随机提升玩家的一项能力。



都城

都城相当于是玩家的据点，都城里的常驻人员包括：武器店、打铁店和料理屋（中文版名为料理店）。当玩家完成 3 场战斗后，都城里会出现学士和商人，这两位在玩家访问都城之后就会消失，之后又需经过 3 场战斗才会再次出现。出现时在都城介绍上有说明。

武器店

制作武器的地方。部分武器需要有宝具制作的人才能制作。



打铁店

花钱让电脑帮你提升武器上的获得印槽，最多同时提升 5 把武器。不过放在打铁店里的武器，其实也是根据玩家在战场上的表现来增加槽的，每击败一名敌将或完成百人斩就会令其上升一次。前期钱不够的时候不推荐使用。

料理店

事实上就相当于是一个装备菜单，在这里可以选择出战的战友以及支援兽。战友和支援兽的设定是因人而异的，每当你换人之后，都记得来这里看看。

商人

共有 3 个选项。购买武器和在武器店中制作实际上是一样的，只是商人的价格要低一点，但一次只提供 3 把；武将要请相当于是多请一个战友，是提升情谊的好机会；购买支援兽是商人的特色项目，共有 10 种支援兽可供购买。买完一种，下次商人出现时就会卖下一种。

学士

通过回答他的问题来赚钱，具体参见后文。



游戏中各大都城虽然构造不同，但事实上只有要请武将的区别。不过都城解放数关系到无数隐藏要素的开启，例如可制作武器的种类、学士题库的大小以及报酬的多少等等，因此强烈推荐玩家在刚开始挑战战史模式时优先以解放全都城为首要目标。下面把各都城惟一的区别，也就是各都市要请武将的名单列出来。

都城	可以邀请的武将
幽州	蔡文姬、孙尚香、张飞、刘备
并州	张辽、郭淮、貂蝉、吕布
冀州	张郃、甄宓、赵云、关羽、张角
司州	关索、鲍三娘、司马懿、司马师、司马昭、王元姬
豫州	夏侯惇、曹操、曹丕、吕蒙、大乔、小乔、钟会
兖州	典韦、夏侯渊、徐晃
青州	太史慈、练师、袁绍
徐州	许褚、凌统、诸葛亮、诸葛诞
扬州	周瑜、陆逊、孙坚、周泰、孙策、孙权、丁奉
雍州	曹仁、马岱、董卓
凉州	贾诩、姜维、马超
益州	甘宁、月英、刘禅、星彩、夏侯霸
荆州	黄盖、黄忠、魏延、关平、庞统、邓艾
交州	孟获、祝融

学士



学士是本作的特色设定。当玩家完成 3 场战斗后，都城里会出现学士，玩家与之对话就可以玩问答游戏。学士出现后只能玩一次问答游戏，之后就需要等到下一次出现再回答。但随着玩家答题的进度变化，学士会变成长驻都城，而且可以反复玩问答游戏。

学士所问的问题以三国问题为主，《三国演义》和《三国志》均有提到，其中也夹杂着少量晋代或东汉的问题。如果你熟悉三国历史，可以通过玩问答游戏来赚钱。学士每次会问 5 道题，只要答对其中的 4 道就可以拿到报酬。而报酬数量与玩家解放的都城数量有关，全部解放之后每次可以拿到 5000 大洋，可谓回报丰厚。

学士的题库一共有 500 题，如果能回答对全部问题，除了可以拿到奖杯之外，还可以拿到飞燕。不过这些题库并不是初期就全部开放的，必须通掉全势力的故事模式并将战史模式完成到一定程度，才能开启全部的题库。幸好设计者并不会过分为难玩家，答错的和未答过的问题会优先出现。

都城解放数	金额
0	100
1	200
2	300
3	400
4	500
5	600
6	700
7	800
8	900
9	1000
10	1500
11	2000
12	3000
13	5000



情谊

战史模式里加入了好感度的设定，日文版中称为绊，中文版名为情谊。

情谊是按武将分别计算的，全部刷满有个奖杯，工程量相当浩大。好在本游戏的情谊只会上升，不会下降，这令难度下降了不少。增加与武将的情谊的条件如下：

- 玩家在战场上将其击破。
- 在商人处邀请其出战，并活到过关。
- 作为战友出击，并活到过关。
- 当其陷入包围时，玩家将其救出。
- 完成掩护其撤退的任务。
- 作为友军和玩家一起出战。
- 玩家百人斩时全体友军情谊上升。

其中增加幅度最大的，当属作为战友出击，以及完成完成掩护撤退的任务。

情谊上升后，会发生一些特殊事件。武将的情谊达到两格且列传全部完成的话，就可以作为战友出击。情谊上升到一定程度之后，武将会出现在都城里，这时与之对话即可增加情谊。有时对话后还会出现选项，选对的话可以直接增加1格情谊。当武将出现在都城里时，该都城的六边形上会出现旗帜标志。



名声

战史模式有名声的设定，完成任务、累计干掉一定数量的敌人就会上升。不过名声没有什么特别的作用，除了关系到奖杯，就没有别的用了。注意，高难度下过关后拿到的名声要多一些，这算是本作打高难度可获得的为数不多的回报之一。

联机

战史模式支持联机，这是系列史上的破天荒。该模式的任何一个战斗关卡均可以联机，联机的方法是在地图画面按START键调出菜单，之后选择オンラインプレイ（中文版名为连线游玩），之后就可以了。

这时地图上你会看到一些格子上有特别标记，这些标记表示有其他玩家在此开了房间等人加入，点击即可加入。玩家也可以自己开房间等人来打。本作的联机模式比《高达无双3》好不少，不但同屏人数很多，而且基本不卡。

但联机和单机打其实没什么区别，惟一的新要素就是可以放激・无双乱舞。由于本作高难度下无特殊奖励，大家打单机模式调天国难度的话不存在任何问题，因此联机的意义实在不大。



全奖杯列表

铜杯：41	银杯：5	金杯：3	白金：1	奖杯总数：50	白金难度：C

《真・三国无双6》的白金难度不大，只是比较耗时，一般来说70个小时白金不算打得慢的，但只要方法得当，白金时间可以大幅缩减至40小时以内。由于本作的日文、中文和英文三个语言版本的奖杯是分开计算的，也就是可以拿三遍白金，这在PS3游戏中比较少见，所以对于想拿多遍白金的玩家来说，最速打法有一定的意义，但并不推荐玩家在第一遍时就冲击最速，因为这种玩法的乐趣主要在于和时间赛跑的感觉，过程难免有些单调，不利于第一遍游戏时的体验。当然，“最速白金心得”中有不少具有普遍性的地方，比如快速刷技能、刷绊、刷名声的方法，这些心得并不会对游戏乐趣造成太多负面影响，玩家可以适当参考。（文：胜负师）

真・三国无双 True Warrior of the 3 Kingdoms 白金
取得条件：取得所有奖杯

大帝 Grand Emperor 银杯
取得条件：完成故事模式中所有国传

魏帝 Emperor of Wei 铜杯
取得条件：完成故事模式中的魏传

吴帝 Emperor of Wu 铜杯
取得条件：完成故事模式中的吴传

蜀帝 Emperor of Shu 铜杯
取得条件：完成故事模式中的蜀传

晋帝 Emperor of Jin 铜杯
取得条件：完成故事模式中的晋传

称霸三国 Triple Conqueror 铜杯
取得条件：完成故事模式中的魏、蜀、吴传

称霸赤壁 Conqueror of Chibi 铜杯
取得条件：完成故事模式中任意一势力的“赤壁之战”

讨伐董卓 Dong Zhuo's Worst Nightmare 铜杯
取得条件：完成故事模式中任意一势力的“反董卓联合”

镇压黄巾
Yellow Turbans Eliminated 铜杯

取得条件：完成故事模式中任意一势力的“黄巾之乱”

奖杯说明：以上1银8铜为故事模式的流程奖杯，四个国传全部通一遍即可取得。

一统天下
Ultimate Conqueror 银杯

取得条件：完成战史（编年史）模式中除下载内容以外的全部关卡

奖杯说明：如完成战史模式全部关卡时此奖杯未跳出，可随便再打上一关。

称霸城镇
Valor In The City 铜杯

取得条件：解放战史模式中所有的城镇

魏之盟友
Friend of Wei 铜杯

取得条件：完成战史模式中所有的魏同盟战

吴之盟友
Friend of Wu 铜杯

取得条件：完成战史模式中所有的吴同盟战

蜀之盟友
Friend of Shu 铜杯

取得条件：完成战史模式中所有的立蜀同盟战

晋之盟友
Friend of Jin 铜杯

取得条件：完成战史模式中所有的晋同盟战

大陆的英雄
Hero of the Ages 银杯

取得条件：在战史模式中取得100万以上的名声

奖杯说明：如果战史模式全程用天堂难度来打，全通时只能拿30来万的名声，100万名声显然需要另刷。快速刷名声法请参看最速白金心得。

勇名武将
Renowned Warrior 铜杯

取得条件：在战史模式中取得50万以上的名声

流浪者
Wandering Fighter 铜杯

取得条件：在战史模式中取得10万以上的名声

大德
Consensus Builder 金杯

取得条件：在战史模式中所有武将的情谊（绊）达到最高

好汗收集家
A Man's Warrior 铜杯

取得条件：在战史模式中与五位男性武将的情谊达到最高

艳福家
A Hit with the Ladies 铜杯

取得条件：在战史模式中与五位女性武将的情谊达到最高

奖杯说明：因为本作角色数量众多，要把全角色的绊刷满也是一项浩大的工程。快速刷绊法请参看最速白金心得。

人望之将
A Warrior of the People 铜杯

取得条件：在战史模式中让所有无双武将成为战友

奖杯说明：完成武将的列传且绊在两格以上时，进城与之对话，就能令其成为战友。全部武将成为战友只是刷绊过程中必要的一步罢了。

水镜的传人
Quizmaster 银杯

取得条件：在战史模式中答对所有修学士的问题

奖杯说明：修学士的问题都是与三国历史相关的，题库有500题，需要完成全部故事模式、解放全部城镇后才会开启所有题目，所以一开始不必急于答题，可在游戏后期集中完成。对三国历史不了解的玩家来说，这个奖杯也不会成为白金路上的障碍。这个问题的答案位置是随机的，而且未出现过或是玩家答错的题会优先出现，利用这两个特点，可以使用“连发手柄大法”，挂上大约半小时就能达成全问题100%了。没有连发手柄手动按也可以，大约需要看两集动画的时间。



历史学者
Historian 铜杯

取得条件：在战史模式中完成10个以上的列传

小霸王
Little Conqueror 铜杯

取得条件：在战史模式中解放7个城镇

义勇兵
A Great Leap Forward 铜杯

取得条件：在战史模式中解放1个城镇

水镜的得意门生
Eager Student 铜杯

取得条件：在战史模式中连续答对修学士的5道题

奖杯说明：利用连发手柄战术，五题答案全在第一项的几率是1/1024，虽然可以碰碰运气，但建议还是在修学士第一次访问时就把这个奖杯拿下（特别是英文版）。因为一开始的题库很小，大概只有十来题，背背答案就行了，出错了就退到标题画面，进入游戏后重来。

兵卒
A Step Toward Glory 铜杯

取得条件：在战史模式中完成任意1个关卡

完全收集家
Meticulous Collector 金杯

取得条件：鉴赏室中的要素全部开启

奖杯说明：这些要素中包括影像、语音和壁纸三大部分，同时也有相关的分项奖杯。

武器收集家
Weapon Collector 金杯

取得条件：取得除下载内容以外所有的武器

奖杯说明：全武器取得需要战史模式关卡全通，武器店里的武器全部买下，最后应该还差一把双剑“飞燕”，取得方法是修学士的问答达成100%后，五题中答对四题。100%后继续连按圈键，直到“飞燕”取得。

影像收集家
Movie Collector 银杯

取得条件：观赏过所有的动画

奖杯说明：动画跳过也算，不需要全部看完。全影像需要全国传通关，还有战史模式全通。

语音收集家
Audio Collector 铜杯

取得条件：取得全部武将的鉴赏用语音

奖杯说明：虽说是个铜杯，但只有在收尾阶段才能取得。原因是全语音需要全武将技能全部习得，且所有武将的绊达到最高。技能和绊都是十分耗时的刷元素，如何速刷技能请参看最速白金心得。

印收集家
Seal Collector 铜杯

取得条件：获得所有种类的印

奖杯说明：在国传中只会出现一部分印，相当部分的印在战史模式中才会出现。增加印习得最快的方法还是杀敌将，若两件武器上都装备“印获得促进”可以加速印的取得。在战史模式中还可以付钱给城镇中的铁匠让他帮忙练印，只是速度很慢。不同武器上相同的印只需练一次，尽量挑顺手的武器来练印吧。

桌布收集家
Wallpaper Collector 铜杯

取得条件：取得游戏中所有的壁纸

奖杯说明：全壁纸需要故事模式全部通关，全武将的列传完成，全武将成为战友。

动物收集家
Animal Collector　铜杯

取得条件：取得所有的支援兽

奖杯说明：大部分的支援兽大在行商人那里购买，绝影、的卢、赤兔马这三匹最好的坐骑在特定关卡中得到。行商人每三场战斗后出现一次。

祭事收集家
Event Collector　铜杯

取得条件：观看过所有过场事件

善于倾听
Good Listener　铜杯

取得条件：在故事模式中听过所有的对话事件

奖杯说明：这两个奖杯是通关过程中必然能取得的，不必在意。

达人
Expert　铜杯

取得条件：任意武将的技能全部习得

武器系统制霸
Weapon Aficionado　铜杯

取得条件：取得除下载内容以外任意武器系统中所有的武器

奖杯说明：我们的目标是全武将技能练满、全武器获得，上面两个奖杯相当于白送的。

名族
Nobleman　铜杯

取得条件：累计取得100万以上的金钱

鬼神
God of War　铜杯

取得条件：累计击破敌人10万

奖杯说明：刷刷刷过程中自然取得的奖杯。

一骑当千
Army of One　铜杯

取得条件：在一场战斗中击破1000人

天下无双
Unrivaled Warrior　铜杯

取得条件：在一场战斗中击破3000人

奖杯说明：两个奖杯都可以在“三国无双战”中取得，就是拿赤兔马的那关，会出现四个势力，每个势力有800人左右，也只有这一关才能杀够三千人。注意不要一上来就击破各势力的总大将，把兵全清了再说。另外，双打的话敌人数量会变少，所以这一关务必单打。

大饭桶
Gourmand　铜杯

取得条件：累计取得100个回复道具

基本教练毕业
Boot Camp Graduate　铜杯

取得条件：完成教学模式中的所有课题

无伤之将
Perfect Battle　铜杯

取得条件：无伤完成任意一场战斗

连击之将
Combo Master　铜杯

取得条件：达成50连击

奖杯说明：对敌将的尸体连续使用浮空技即可，用镖、弓箭等武器配合无双，有时也能莫名其妙地打出50以上的连击数。

迅速之将
Speedy Warrior　铜杯

取得条件：一分钟内完成任意一场战斗

奖杯说明：与无伤一样，一分钟过一关在无意中即可完成。

飞将击破
OK, you can pursue Lu Bu　铜杯

取得条件：第一次击破吕布

奖杯说明：对模式和难度都没有限制，一般在故事模式的虎牢关就能解开。





最速白金心得

第一步：通用心得

1.1 全程基本上都选最低的“天堂”难度，对取得奖杯没有任何影响，只有刷名声时才会选高难度，后文中会详细说明。

1.2 武将技能先学“获得武功增加”，再学“5连击”、“6连击”（为配合锁镰）。技能未满的武将，一直装两个“获得武功增加”的印，与自身技能结合，每杀一个将就能取得16点武功，相当于加快60%的练技能速度。

1.3 在战史模式中，除了“获得武功增加”，可增加绊提升量的“交流法”是必装的印。“交流法”在故事模式中无效，不必装。

1.4 尽量骑马移动以节省时间，主力武器选择锁镰，只用马上的普通攻击，按6下方块键有7段判定，只攻击右侧，攻速快、下血狠、命中高，不会把敌人吹飞，可连续造成伤害，“天堂”难度秒将的大杀器！不用上马、下马是锁镰省时的关键，不练印时可全程骑马＋锁镰，但要记住活用L1键，这样相当于定位，打不中时可对位置进行微调。

第二步：故事模式

2.1 开始故事模式之前建议先完成教学模式，拿个铜杯先。

2.2 想省时间的话可以跳过剧情动画部分，对获得相关奖杯没有影响。

2.3 可先打吴传，能较早取得锁镰，未取得锁镰前就练练印。故事模式中的武器有不少基础的印，如果配合“印获得促进”，习得起来还是非常快的，建议在打国传的过程中把这些印都练出来。

2.4 由于先出现角色获得的武功是会叠加到后出现角色身上的，所以只杀目标敌将的做法并不可取。虽然这样可以节省一些时间，但如果采用就近或沿途敌将全杀的方法，那么国传后期出现的几个武将的技能可以直接加满，四个国传下来已经有十来个角色可以练满了，可减少战史模式的练功压力。

2.5 在本阵中不必一出现新武器就马上买下来，只买有新印的一件即可，要是能在击破敌将

时拿到带新印的武器那就更好了。基本上一个吴传打下来，故事模式中出现的印就都练好了，其他三个国传不必再进武器店花钱。国传全通时应该能省下30万左右，这些钱对缩减战史模式的耗时有益。

2.6 按照以上注意点来打，整个故事模式的耗时在12小时左右，因为基本没有一上来就直接杀总大将的关卡，所以要快也快不起来。好在国传打完一遍即可，没有什么需要重复和修补的地方。



第三步：战史模式前期

3.1 开始战史模式前建议列一个人物表，可按势力来分，凡是技能练满或绊升满时就做一个记号，做记号可在读盘过程中进行。这样做是为了减少开菜单查对的麻烦。更重要的是，技能少练漏练或是武功已经够了但是忘记把所有技能都习得的情况在玩家中比较常见，我自己第一遍时也是如此，白金没跳出来还以为是奖杯BUG，白白吓出一身冷汗。

3.2 第一次出现修学士时就进城答题，因为一开始的题库很小，反反复复就十来题，答错了就返回标题画面再进入游戏，直至把一次答对5题的奖杯拿下，再次答题可在战史模式关卡全部完成或冲击白金时再进行。

3.2 没有特别说明，战史模式所有关卡都以双打进行。2P尽量选已经打过列传的角色，2P在战斗中基本不必操作，当然，有敌将接近时顺便清了也好。用2P练功法可以大幅节省练技能的时间，击破敌将时1P和2P可同时获得武功，杀将原则还是就近和顺路，不要过分追求快速过关。

3.3 战史模式初期目的是走最短路线解放所有城镇，还差一个没有解放也是可以的。这么做是为了解锁武器店里所有的武器，之后优先购买锁镰、羽扇和方天戟，只要国传时没有乱花钱，到这里钱应该是足够的。买武器时记得要换诸葛亮或吕蒙（郭淮的技能此时可能还没有练满）。买方天戟是为的是学“方天戟天禀”和“究极武艺”这两个印，而锁镰和羽扇的第10武器分别有4个和5个格子，都是风属性，格子数量充足，也能发挥“究极武艺”的效用。两把武器一般情况下装备的印为：交流法、获得武功增加、究极武艺、攻击力增加·特，羽扇可以再加个“对武将强化”。有强力武器在手，对后面的战斗会非常有利。

3.4 开启地图下方的“三国无双战”时改成单打，这一战需要杀够3000人，取得相关奖杯。同时速度与突破力最强的坐骑“赤兔马”也入手了，此后武将都选赤兔马当支援兽。

3.5 接下来挑“宝具获得战”来打，拿上十来把带有天禀印的武器后就进入城镇，让铁匠帮忙练印，一次可以放5把武器，挑那些伤害输出小、杀将速度慢的武器让铁匠去练。虽然铁匠练印的速度非常慢，但整个白金过程中铁匠还是可以练25个左右的印。有20多把不好用的武器可以不必使用了，总体节省的时间还是相当可观的。

3.6 之后集中打列传，让全人物都成为可使用角色，再依次打完其他关卡。过程中把好用武器的印都练了，当铁匠报告印练成时就前往城镇，再交另一把武器给铁匠。

第四步：战史模式后期

4.1 全程双打完成所有关卡时，应该还有七至十个武将的技能没有练满；由于双打不能带战友出战，所以全武将的绊差得很远；全程天堂难度打下来只有30万左右的名声，还差70万；购买全部武器也需要上百万的资金。接下来需要做好统筹，让刷技能、绊、名声、钱的工作尽可能交叉，不要刷完一样再刷另一样。

4.2 继续双打，把剩下的七八个武将技能都刷满，但吕布的技能不用刷。剩余武将全部都打位于上方偏右、地图边缘的“寿春激战”，寿春地图小，敌将多，离得远的敌将不用管，一圈杀下来也能赚200多武功。而且寿春激战一开始的据点里可随机救出一名武将，增加其一格绊；过关时随机增加一名吴国武将的绊，也是加一格；本关打一遍可以赚1万多，达到了技能、绊、钱同时刷的目的。

4.3 只剩最后一个练技能的武将时改成单打，让吕布当战友，把吕布的绊刷满，同时将该武将的技能刷满，从这里开始到白金基本上都要操作吕小强。

4.4 用吕布继续打寿春，但不用刻意杀将，一直线杀过去有五至七个敌将，对于吕布的技能来说也足够了，毕竟要打很多遍。吕布带的战友不必是吴或晋势力的，每打三次寿春，就可以去行商人那里邀请一名武将，改打一次“天水激战”。天水在寿春的正下方，很容易找。天水同样可随机救出一名武将，过关再提升一名晋将的绊，加上战友和邀请，一战最多提升4名武将的绊。因为晋势力的武将少，天水不必打太多次，而寿春直线突击往往邀请武将还没出来就过关了，因此这两个关卡有一定的互补性。



4.5 绊达到四格以上时，战友会来拜访，答对他们的二选一问题可直接提升一格绊，这个机会不要错过。答错时退回标题画面，再答一次即可。九格以上对话一次直接升满，此时在表格上做记号并更换战友。

4.6 激战类的关卡过关后会随机增加武将的基础能力，一般来说，当吕布的攻击力达到750以上时，应该还差十几个武将的绊没有刷满，此时就要改刷名声了。现阶段名声在四五十万，推荐关卡是“辽东压制战”，位置在天水的左侧。刷名声需要打困难难度，名声是天堂难度的4倍，而修罗的敌人太硬，打起来太费时。此时吕布的技能应该早就满了，把“获得武功增加”改成“无双+1”，这样就有四格无双槽。辽东一战按照左、右、中的顺序干掉三个据点兵长，用锁镰转两轮即可消灭，过程中无双槽也都加满了。之后直冲地图北部，当总大将出现时下马，困难难度时敌将很会防御，所以吕布接近后要连用防御不能的空中无双，三次命中即可过关，如果漏了一下，还有第四个无双可以补上。熟练的话，打一遍也就一分半钟，却能取得1.1万名声的丰厚回报。辽东差不多要打50多遍，记得每打三次就邀请一名武将出战，基本上这个过程可以用来给绊收收尾。我的100万名声和全绊升满刚好是同时达成的。

4.7 辽东、寿春、天水这三个关卡，打一遍可入账1万至1.5万，当手里的钱有七八十万时就可以让有“宝具制作”技能的武将去大采购了，两轮下来可搬空商店。但还有一件武器没能取得，那就是修学士的题目达成100%后再“五题对四题”的奖品——飞燕。用连发手柄或圈键连按的方法，一般半小时就能搞定，运气差一点儿一小时也差不多了。40小时白金达成！

史上最凶

SRPG 再度登场!



有着史上最凶SRPG之称的“《魔界战记》系列”终于推出了家用机版的正统续作！新作不仅继承了《魔界战记》一贯的优秀系统，画面也大幅强化。全新调整的系统要素以及首次加入的网络模式让本作的可玩要素丰富无比，游戏时间足以刷新同类游戏之最。作为战棋游戏爱好者的你，毫无任何理由错过这款作品，下面就请跟随小编的详细攻略一起走进“魔界战记”的世界吧！

魔界战记4		日本一	策略角色扮演
PS3	魔界战记ディスガイア4		日版
	2011年2月24日	1人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

基础篇

基本流程

“《魔界战记 4》系列”的进行方式很简单。游戏分章节，每个章节又是由几个数量不等的小关卡组成，通过“时空の渡し人”我们可以选择自己想要前往的关卡。不过要注意的是，每关结束后我方的 HP 与 SP 都不是自动回复的，需要花费相应的金钱在医院回复；二是游戏中大部分已经完成的关卡都是可以反复挑战的，但敌人的配置会略有变化。



基本设施

地狱中的设施虽然会随流程的进行发生些许变化，但常用的设施主要也就几个而已：武器、防具与道具店；地狱保嫌所——治疗与回复；时空渡人——流程关卡；道具界——提升道具能力、前往特殊地点的场所；战拳事务所管理人——进入战拳事务所或者召开议会；技能物——习得魔能力以及特殊技能。地狱据点内的每个 NPC 几乎都有他们的作用，这些笔者会在下文的系统中为大家详细说明。

地图编辑功能是本作新加入的系统，玩家可以消费 CP 购买各种色块以及配置来创建属于自己的地图，配置好的地图可以上传，玩家也可以在自定义地图上战斗、练级，自由度非常之高，喜欢发挥想象力与创造力的玩家务必尝试一下。

战拳事务所系统

战拳事务所是本作全新加入的系统，它主要包含议会、魔区域配置、阁僚大臣任命以及后援会变成等几项功能。其中魔区域的系统有些类似策略游戏的内政系统，它需要玩家在一张巨大魔区域地图之上配置不同的邪设施。将体积以及效果都各不相同的邪设施配置完毕后，玩家还需要分别在 Leader 以及所属成员的位置安放不同的角色，这样便构成了邪设施发动效果所需的基本要素。当然，邪设施的效果只有在战斗中才能体现，其作用与发动条件详见下文中对全部 23 个邪设施的具体介绍。

至于议会系统则不用多说，玩过系列作品的老玩家都熟悉。消费一定的 Mana 召开不同项目的议题，“可决”的投票超过半数则议题成立，这就是议会的基本流程。除了常规玩法，要想让议题顺利通过还有一些小手段：玩家可以在票决之前使用携带袋中的道具贿赂议员，也可以使用“お酒”将议员灌醉，甚至在投票被否决之后，玩家也可以通过武力将所有持反对意见的异己全部消灭，从而扭转投票结果。议员对玩家的支持度可以通过其颜色与文字提升进行识别，蓝色为支持，红色为反对，白色为模棱两可。

低 ←← 通过率 →→ 高

杀意を感じる	非常に低い	かなり低い	低い	やや低い	普通	やや高い	高い	かなり高い	非常に高い	ほぼ确实

另外，玩家在战拳事务所还可以任命自己的阁僚官员异己后援会成员，阁僚的效果是不同的职务会给同属一个邪设施的成员带来成长值的补正，例如“放务大臣”有 5% 的 ATK 补正，那么和放务大臣同属一个邪设施的成员在升级时就会得到 ATK+5% 的加成效果。进入后援会的角色将不会参与战斗，想再次使用这些角色只要将其从后援会剔除即可。

议会全部议题一览

种类	议题	消费Mana	内容	议题出现条件
议员	议员一览を见たい	–	确认至今为止参加议会的议员情报	最初出现
角色相关	新しいキャラクターを作る	–	创建泛用角色	最初出现
	キャラクターを削除する	–	消除泛用角色	最初出现
	名前を変えたい	–	改变角色名字	最初出现
	キャラヘルプを作りたい	–	变更角色设定的玩家介绍部分	最初出现
	转生する	100（递增）	转生，角色等级归为Lv1	最初出现
	传统焚祸を继承したい	500	可以用汉字为角色取名	Mana点数500以上
商店	お店にもっと高い物が欲しい	10（递增）	商品等级+1	当前的商品等级低于“お得意ランク”等级
	お店にもっと安い物が欲しい	10	商品等级–1	当前的商品等级高于1
敌方等级相关	敌をもっと强くして欲しい	100（递增）	敌等级+1	最初出现，当前敌等级在20以下
	敌をもっともっと强くして欲しい	500	敌等级+5	最初出现，敌等级在20以下
	敌をもっとも强くして欲しい	1000	敌等级升至最高的20	最初出现，敌等级在20以下且Mana点数大于1000
	敌をもっと弱くして欲しい	10	敌等级–1	最初出现，当前敌等级在1以上
	敌をもっともっと弱くして欲しい	100	敌等级–5	最初出现，当前敌等级在1以上
	敌をもっとも弱くして欲しい	200	敌等级减至最低的0	最初出现，当前敌等级在1以上且Mana点数大于200
据点设施相关	オリジナルマップを作りたい	10	据点增加地图编辑屋	第4话开始后
	自分の界贼团を作りたい	10	据点增加界贼编辑屋	在道具界全灭任一界贼团，只限游戏内的界贼，其他玩家的界贼不可以
	キャラ界に行きたい	10000	据点增加角色界屋	第3话开始后，队伍中任一角色的转生等级累计超过100
	据点に色替え屋の出张を赖みたい	10000	据点增加角色涂师（キャラ涂师）	在道具界的不可思议小屋与“キャラ涂师”对话
	据点に音乐屋の出张を赖みたい	10000	据点增加音乐家（ミュージシャン）	在道具界的不可思议小屋与“ミュージシャン”对话
职业相关	かわいい狩人を作りたい	150	可创建弓手（アーチャー）	战士（女）Lv15+僧侣Lv15
	夕日の似合う男を作りたい	150	可创建枪手（ガンナー）	魔法使い(男)Lv15+盗贼Lv15
	铁壁の人を作りたい	150	可创建重骑士	战士（男）Lv20
	トップブリーダーを作りたい	150	可创建魔物使い	战士(男）Lv15+战士（女)Lv15
	咒い好きなあの子を作りたい	300	可创建咒术师	魔法使い(男）Lv15+魔法使い（女)Lv15
	今日もどこかで战うヒーローを作りたい	300	可创建假面英雄（覆面ヒーロー）	战士(男)Lv25+盗贼Lv25
	魔科学の研究者を作りたい	400	可创建教授	僧侣Lv20+阴阳术师Lv20
	神秘的な美女を作りたい	400	可创建魔法剑士	战士（男/女）Lv30+魔法使い（男/女）Lv30
	にんにんにん!	650	可创建忍者	魔法使い(男)Lv30+盗贼Lv30
	武士道のおなごを作りたいでござる	700	可创建侍（サムライ）	战士(女)Lv30+アーチャ–Lv30

议会全部议题一览				
种类	议题	消费Mana	内容	议题出现条件
职业相关	谁かを守れるアイツを作りたい	700	可创建保镖	第8话开始后，或者重骑士Lv100
	阴阳术のスペシャリストを作りたい	1000	可创建阴阳术师	咒术师Lv30+忍者Lv30
	强化スーツを作りたい	1000	可创建战斗装甲机器人（バトルスーツ）	第9话开始后，或者战士(男)Lv30+重骑士Lv30
	キュートな破坏者を作りたい	10000	可创建人工智能（アンドロイド）	二周目开始后
道具、经验值与金钱相关	公共事业をばら撒きたい	50	通过议题的角色下场战斗中最初消灭的一个敌人获得3倍经验值，消灭复数敌人效果不会叠加	最初出现
	政治资金パーティーを开きたい	50	下场战斗的奖励槽（ボーナスケージ）初始值即为3格	最初出现
	プリニー记念日を制定したい	50	下场战斗只可以派遣普利尼出击，但过关后的奖励道具稀有度提高为“R”或“L”	第2话开始后
	献金を着服したい	10	从出席议会的议员处强行抢夺金钱	最初出现
角色界、练武山相关	キャラ界のマナ取得を强化したい	3000	角色界敌人强化，但取得Mana增加	据点增加角色屋以后
	キャラ界のマナ取得を初期化したい	100	敌人的强度以及取得的Mana恢复初始状态	议题“キャラ界のマナ取得を强化したい”通过后
	キャラ界の经验值取得を强化したい	6000	角色界敌人强化，但取得经验值增加	据点增加角色屋以后
	キャラ界の经验值取得を初期化したい	100	敌人的强度以及取得的经验值恢复初始状态	议题“キャラ界の经验值取得を强化したい”通过后
	练武山へのゲートを开く	7000	练武山“练武山1”出现	任一角色取得的Mana累计超过7000
后日谈相关	传说のダークライブを见に行きたい	1000	后日谈“传说のダークライブ”出现	主线通关后，读取通关存档
	爱の传道师が现れた！	2000	后日谈“爱♥布教委员会”出现	后日谈“传说のダークライブ”完成后
	传说の不良が现れた！	4000	后日谈“ボランティア”出现	后日谈“爱♥布教委员会”完成后
	ナイスバディに会いたい！	8000	后日谈“イエス・ナイスバディ”出现	后日谈“ボランティア”完成后
	别魔界の魔王が现れた！	16000	后日谈“别魔界の魔王”出现	后日谈“イエス・ナイスバディ”完成后
	诸恶の根源を断ち切りたい！	32000	后日谈“せかいのしゅじんこう”出现	后日谈“别魔界の魔王”完成后
	地球勇者と战いたい！	64000	“プリニーカーチス！”出现	在道具界的无罪者（イノセント）小镇5次遇见プリニーカーチス并与其对话
	历史的スペクタクルを体验したい！	128000	“プリニガーX”出现	后日谈“せかいのしゅじんこう”完成后
	宇宙最强の魔王に挑战したい！	256000	“宇宙最强の魔王ゼダ”出现	“プリニガーX”完成后
邪设施（邪シンボル）相关	防卫城塞を使用したい	10	可配置“防卫城塞”	最初出现
	传说の木を使用したい	10	可配置“传说の木”	第3话完成后
	ココロの大炮を使用したい	50	可配置“ココロの大炮”	最初出现
	魔界シューズ研究所を使用したい	50	可配置“魔界シューズ研究所”	直线移动累计50次
	ローゼンクイーンを使用したい	100	可配置“ローゼンクイーン”	第2话完成后
	战举管理委员会を使用したい	100	可配置“战举管理委员会”	任意通过3个议题，重复议题亦可
	バベルの塔を使用したい	100	可配置“バベルの塔”	在战斗中叠塔攻击1次
	アイテム界レーダーを使用したい	100	可配置“アイテム界レーダー”	在道具界击败道具大王（アイテム大王）
	魔物コマンド研究所を使用したい	100	可配置“魔物コマンド研究所”	后日谈“せかいのしゅじんこう”完成后
	风纪委员会を使用したい	200	可配置“风纪委员会”	战斗中盗窃成功1次或者继承《魔界战记3》的存档
	指导教室を使用したい	200	可配置“指导教室”	任意投掷敌人累计3次以上
	生贽の祭坛を使用したい	400	可配置“生贽の祭坛”	我方曾经两名角色以上战斗不能的关卡完成4次以上
	魔界铁道を使用したい	500	可配置“魔界铁道”	任一角色在同一回合内移动10格以上
	葬务相谈所を使用したい	600	可配置“葬务相谈所”	我方累计10名角色战斗不能，同一角色可以叠算
	情报局を使用したい	700	可配置“情报局”	第5话开始后
	地狱ペタンク协会を使用したい	700	可配置“葬务相谈所”	接住我方的投掷对象累计30次
	大统领府を使用したい	2000	可配置“大统领府”	第8话开始后
	巨大武器研究所を使用したい	2000	可配置“巨大武器研究所”	怒合体之后角色击败Lv100以上的敌人
	二刀流道场を使用したい	3000	可配置“二刀流道场”	魔变身之后角色击败Lv1000以上的敌人
	修罗を统べる者达を使用したい		可配置“修罗を统べる者达”	以HP与SP之外的任一能力值（基本值+装备值）超过2000万的状态完成关卡
传说の木相关	缘切り寺に驱け　みたい	1000	解除恋人关系	结成恋人关系后（仅Leader出现议题）
	宣言を撤回したい	1000	解除对手（ライバル）关系	结成对手关系后（仅Leader出现议题）
	主人を绍介してあげる	1000	解除使い魔关系	结成使い魔关系后（仅Leader出现议题）
	仇敌を许したい	1000	解除仇敌关系	结成仇敌关系后（仅Leader出现议题）
	共に战った友を忘れたい	1000	解除战友关系	结成战友关系后（仅Leader出现议题）
	他人になりたい	1000	解除双子关系	结成双子关系后（仅Leader出现议题）
	あの日の誓いを无かったことにしたい	1000	解除义兄弟关系	结成义兄弟关系后（仅Leader出现议题）
	亲戚付き合いをやめたい	1000	解除堂兄弟（はとこ）关系	结成堂兄弟（はとこ）关系后（仅Leader出现议题）
阁僚任命相关	罪务大臣を任命できるようにしたい	50	可以任命罪务大臣	任意关卡完成20次，不同关卡亦可叠算
	放务大臣を任命できるようにしたい	50	可以任命放务大臣	任意关卡完成25次，不同关卡亦可叠算
	祸学大臣を任命できるようにしたい	100	可以任命祸学大臣	任意关卡完成30次，不同关卡亦可叠算
	厚生漏动大臣を任命できるようにしたい	100	可以任命厚生漏动大臣	任意关卡完成35次，不同关卡亦可叠算
	酷祸战略大臣を任命できるようにしたい	200	可以任命酷祸战略大臣	任意关卡完成40次，不同关卡亦可叠算
	环凶大臣を任命できるようにしたい	200	可以任命环凶大臣	任意关卡完成45次，不同关卡亦可叠算
	农林水惨大臣を任命できるようにしたい	300	可以任命农林水惨大臣	任意关卡完成50次，不同关卡亦可叠算
	葬务大臣を任命できるようにしたい	300	可以任命葬务大臣	任意关卡完成56次，不同关卡亦可叠算
	酷土交痛大臣を任命できるようにしたい	400	可以任命酷土交痛大臣	任意关卡完成63次，不同关卡亦可叠算
	刑济惨业大臣を任命できるようにしたい	500	可以任命刑济惨业大臣	任意关卡完成70次，不同关卡亦可叠算
网络模式相关	ユーザー议员一览を见たい	—	确认其他玩家的害务大臣信息	可以任命任一阁僚大臣之后，并且PS3连接网络
	フレンド议员一览を见たい	—	确认好友列表中玩家的害务大臣信息	
	よもやま话をする	—	召开议会邀请其他玩家的1名害务大臣	
	井户端会议をする	100	召开议会邀请其他玩家的1～2名害务大臣	
	小难しい会议をする	300	召开议会邀请其他玩家的1～3名害务大臣	









邪设施（邪シンボル）一览

邪设施类似与《魔界战记3》中的凶室社团系统，但在配置的时候更具有策略性。发动邪设施的前提有三个，一是将不同功能不同体积的邪设施配置在魔区域之上；二是选择一名角色配置在邪设施L的位置，即任命其为Leader（队长）；三是在邪设施的其他有效位置配备数量不等的“成员”。完成这三个基本要素，战斗中只要符合邪设施的效果条件，玩家就可以获得各种不同的有利效果，详细见下表。需要注意的是，不同邪设施的Leader和成员是可以重叠的，有利效果自然也会叠加。

EG效果

除了自身不同的效果，所有邪设施（除据点以外）的Leader和成员之间还有一种名为Extra Gain的特殊效果，简称EG效果。EG效果有两个好处，一是该邪设施除Leader以外的其他成员全能力值的最高角色，其能力值的10%会加算给Leader；二是当Leader和所属成员在地图上邻接时，Leader可以使用该成员已经习得的魔法，但魔法的等级始终为0。

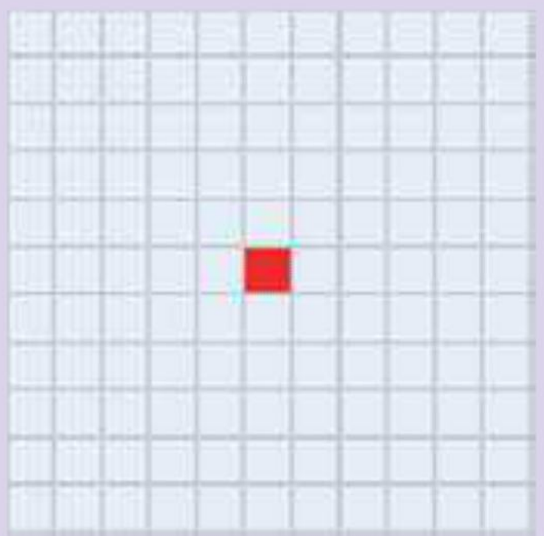




注：■邪设施；■成员配置区；■Leader配置区

据点

魔区域范围



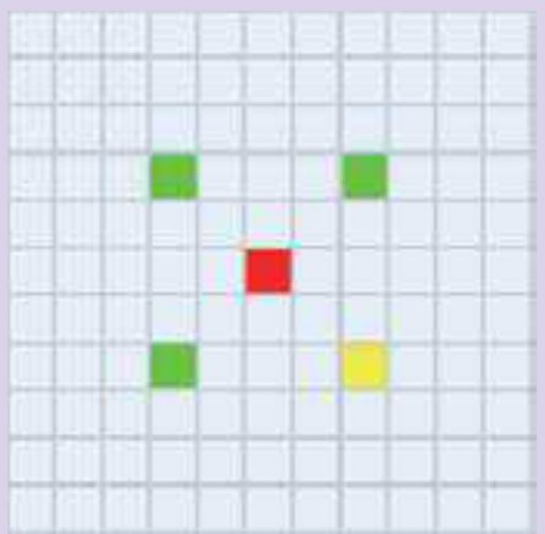
配置效果：无

角色效果：无

解说：据点最初就存在于魔区域内，无任何特殊效果，同时也不可以移动。

アイテム界レーダー

魔区域范围



配置效果：道具界的事件发生数增加，在地图内的发生地点也会被标识出来

角色效果：无罪者小镇的发生概率上升，配置数越多则上升越高

解说：道具界雷达（アイテム界レーダー）是探索道具界时不可缺少的配置。将其配置在魔区域之上，即可增加进入无罪者小镇的概率，区域内配置的角色越多，概率提高的效果就越明显。迷你地图内图标所代表的意义如下：

图标	意义
	出现界贼
	实现事件区域
	追加等级块
	追加宝箱
	追加无罪者
	配置大量宝箱

1	界贼出现	2	宝箱追加
3	事件区域出现	4	无罪者追加
5	等级区域出现	5	宝箱大量追加

生贽の祭坛

魔区域范围



配置效果：无

角色效果：Leader的剩余HP大于所承受的伤害值时，所受攻击由所属成员顶替

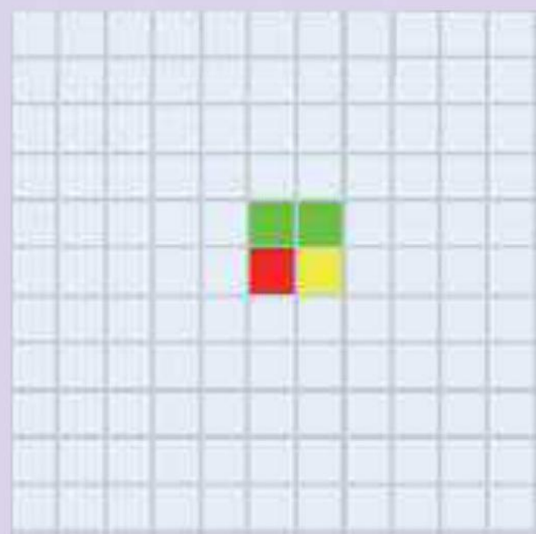
解说：只要Leader的剩余HP高于敌人造成的伤害，这一邪设施的效果就会自动成立。虽然Leader就可以毫发无伤，但顶替Leader承受攻击的队员不管受到的伤害值为多少都会直接战斗不能，和该成员自身能力没有任何关系。因此配置祭坛的成员时，请务必选择平时不使用的板凳队员作为替罪羊。





オ-ラピラミッド

魔区域范围



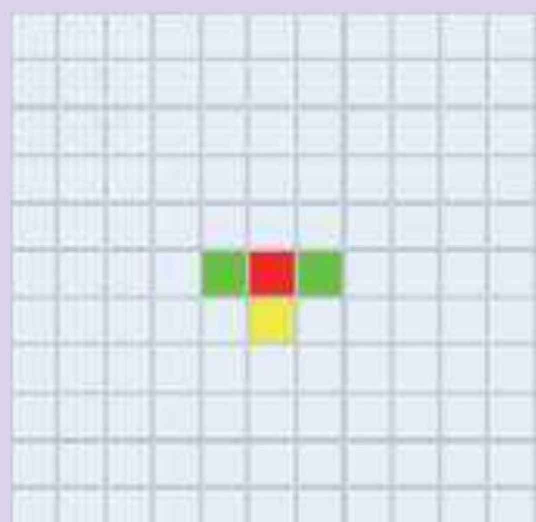
配置效果：无

角色效果：所属成员击倒敌人获得Mana，其他所属成员自动获得该Mana量50%的加成奖励

解说：该设施的效果是所属成员击倒敌人获得100%的Mana量，在此基础上其他所属成员可以获得该Mana量50%的额外奖励，说得通俗点就是“一人干活多人受益”。对于等级较低的角色，利用这一配置的特殊效果可以很快赚取大量Mana，尤其在角色界内。

巨大武器研究所

魔区域范围



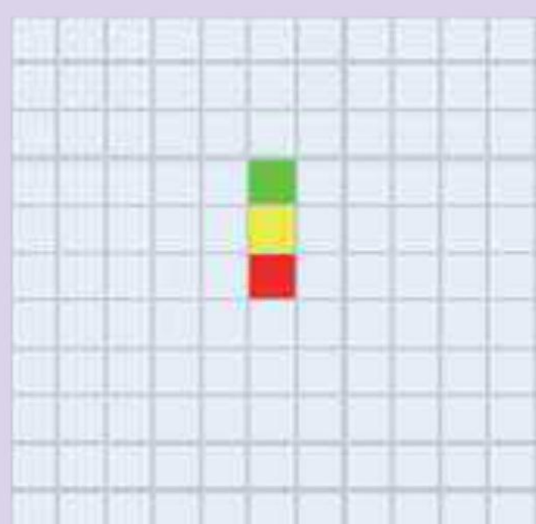
配置效果：无

角色效果：怒合体后的角色可以进行魔变身（巨大魔变身）

解说：怒合体的魔物型角色可以再次进行魔变身，魔变身后的特殊技射程以及攻击范围大幅提高。魔变身后的武器数值＝魔物型角色数值×（0.35+0.05×怒合体数），能力值比通常状态下可以提升30%，但巨大魔变身的持续时间较短，只能维持两个回合，所以一般仅在迎战强敌时使用。

ココロの大炮

魔区域范围



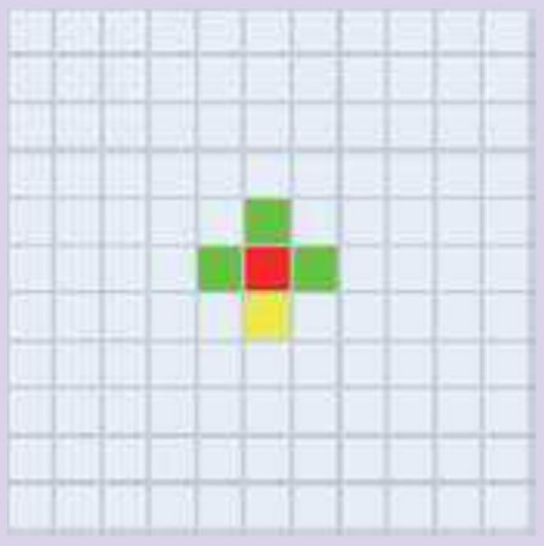
配置效果：无

角色效果：其他我方角色在攻击敌方时，只要该目标位于所属成员通常攻击的射程内即可发动援护攻击

解说：要最大程度地发挥该配置的效果有两个秘诀，一是活用移动取消，和连携攻击一样，主攻队员执行攻击指令时（不可攻击多个目标），将所属成员配置在目标的邻接处，援护攻击接受后再取消移动返回原地；二是活用普通攻击射程较远的角色，例如装备弓或者铳的角色，这样目标对象更容易进入援护攻击的有效射程。

地狱の教育场

魔区域范围



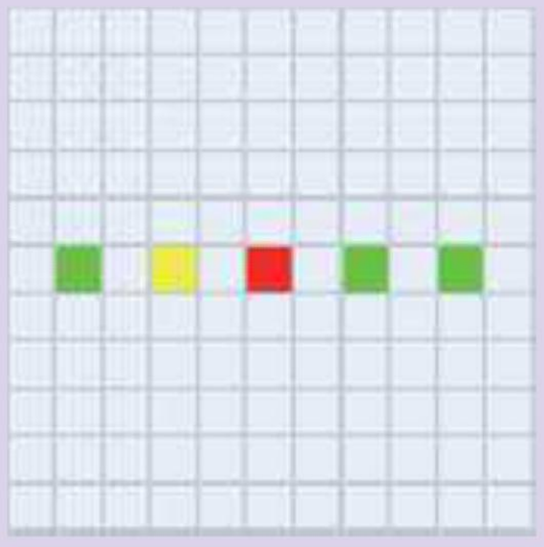
配置效果：无

角色效果：所属成员击倒敌人获得经验值，其他所属成员自动获得该经验值 10% 的加成奖励

解说："地狱の教育场"的配置效果和"オーラピラミッド"类似，只不过加成的是经验值。由于该设施最初就可以配置，所以提醒玩家尽快将其设置在魔区域内，适当提携等级较低的角色，前往角色界修炼时也同样别忘了设置。

地狱ペタンク协会

魔区域范围



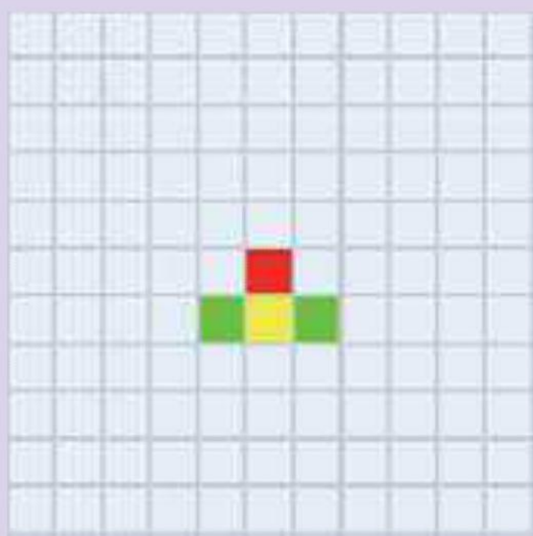
配置效果：无

角色效果：将所属成员投掷到敌方目标所在的位置，可以将该敌人吹飞

解说：不少地图中会存在一些很"无赖"的敌人蹲点在有无敌或者超强化效果的色块之上，有些甚至还有投掷不能的附加效果，对玩家来说很恶心。配置了这一设施后，只要将所属成员丢向敌人所在的位置，敌人就会被强制吹飞。敌人被吹飞的距离与投掷我方角色的距离相同。

指导教室

魔区域范围



配置效果：将敌人丢入我方的出发据点，即可将其捕获

角色效果：每配置一个角色则指导次数 +1（基本指导次数 3）

解说：将敌人丢入我方据点后，系统会随机选出我方角色与其战斗，所以需要做好准备，比如将事先想捕获的敌人 HP 削减得比较低。如果觉得板凳角色与想要捕获的敌人之间实力差距太大，也可以将这些板凳角色提前送入后援会雪藏。如果在据点进行捕获时有 3 名我方角色被击倒，那么则捕获失败。

修罗を统べる者达

魔区域范围



配置效果：无

角色效果：最多可以 4 名魔物型角色进行怒合体

解说：通常状态下只能 2 名角色合体的"怒合体"，配置该设施后变为最多支持 4 名魔物型角色合体。怒合体后的能力值，2 合体增加 30%，3 合体则在 2 合体的基础上增加 20%，4 合体增加 3 合体的 10%。所有怒合体只能逐个完成，2 合体后的角色不能与同为 2 合体的角色进行合体。



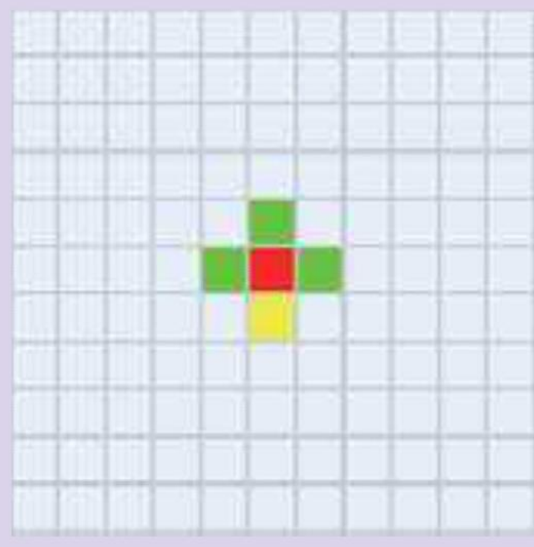






情报局

魔区域范围



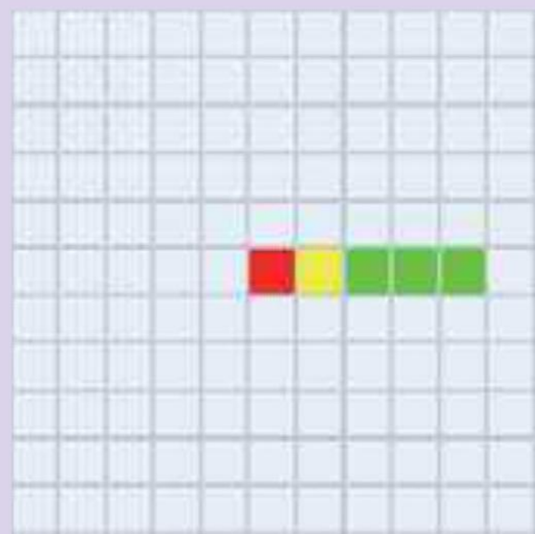
配置效果：无

角色效果：曾经受到过的特殊技攻击，此后所属成员全员受到同样的特殊技攻击时伤害值减轻 10%

解说：如果关卡中的敌人以特殊技攻击为主，那么此项配置可以发挥一定的作用，配合"ゲルボディ"等魔技能使用则效果更佳。需要注意的是，同一特殊技的伤害值减轻效果不能叠加，当前关卡完成后该配置的效果也会自动清零。

战举管理委员会

魔区域范围



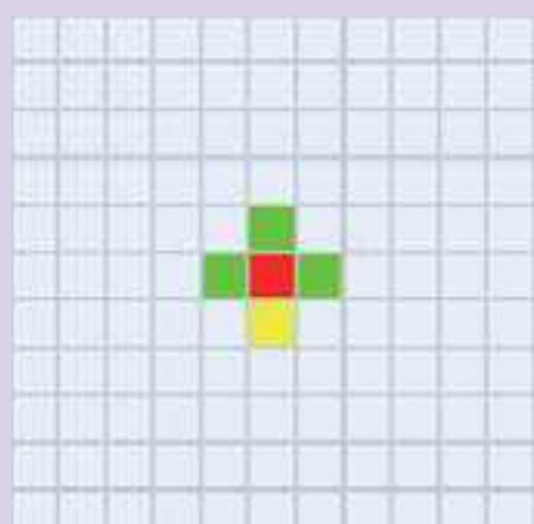
配置效果：无

角色效果：将所属成员派遣至议会，以让议题顺利通过（所属成员反对议题通过的概率为 10%）

解说：派遣至议会的角色是无法再进行贿赂的，但赞成议题的概率高达 90%。此外，遣送角色的等级越高，则在议会中的发言权越大。具体来说，Lv1 ～ Lv19 的角色只计 1 票，之后每高出 10 级增加 1 票，Lv100 之后则是每高出 100 级增加 1 票，500 级的角色达到最高的 15 票。

葬务相谈所

魔区域范围



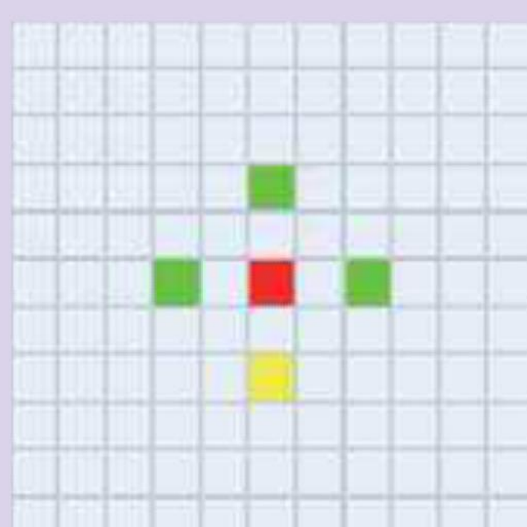
配置效果：无

角色效果：战斗不能的所属成员，其特定能力值的 10% 加算给 Leader

解说：当所属角色战斗不能时，其 HP、SP、ATK、DEF、INT、RES、HIT、SPD 的各 10% 加算给 Leader。虽然在战斗中我方成员战斗不能会影响出击人数，但利用这一点，玩家可在挑战关卡前故意不复活战斗不能的角色，以达成提升能力的效果，并且这样一来也不会影响关卡中的出击人数。

大统领府

魔区域范围



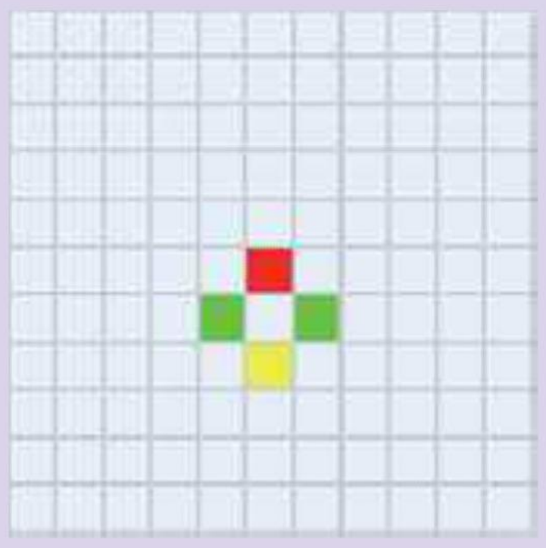
配置效果：无

角色效果：所属成员中担任阁僚的角色特定能力值上升 10%

解说：所属成员同时担任阁僚大臣时，其 ATK、DEF、INT、RES、HIT、SPD 分别提高 10%，由于达成条件极为简单，所以建议玩家尽早配置。如果所属成员并非阁僚大臣，那么其与 Leader 之间将只存在 EG 效果。

传说の木

魔区域范围



配置效果：无

角色效果：Leader 与所属成员之间缔结各种各样的人际关系，影响通关结局

解说："传说の木"是最特殊的一种邪设施，成功缔结不同的人际关系后，所属成员可以获得非常可观的能力加成，尤其是"对手"和"仇敌"这两种关系。此外，由于主角ヴァルバトーゼ与一些固有角色的关系影响通关时的不同结局，所以活用这一设施的功能可以说是必修课。结成人际关系的顺序是：将"传说の木"设置在魔区域内→在"传说の木"配置 Leader 与所属成员并设置想要结成的关系→在任意关卡达成指令条件（均为 10 次）→回到据点前往战拳事务所→自动发生剧情，人际关系成立。

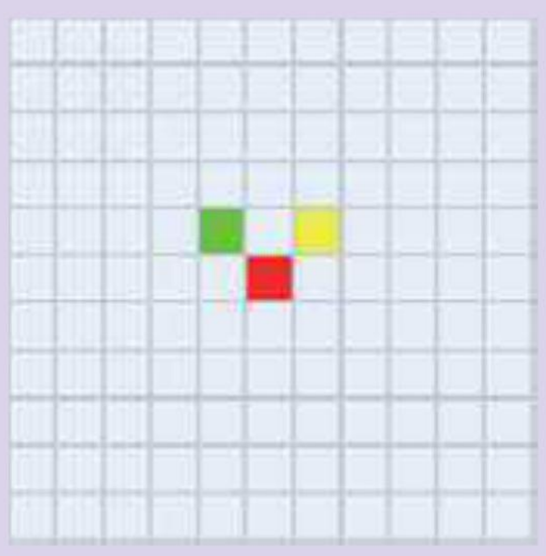
要点

- 每个角色最多可以和 8 名角色缔结人际关系；
- 人际关系成立获得的特殊效果只有 Leader 享有；
- 人际关系成立后即使"传说の木"未被设置在魔区域内也同样成立；
- 关系一旦成立后只能在议会通过议题进行解除；

人际关系的成立条件与成立后的效果		
恋人	Leader为所属对象回复HP累计10次	回合结束时，"恋人"如果与Leader邻接则HP自动回复10%
对手（ライバル）	Leader与所属对象相互反击累计10次	"对手"如果在地图之上，则Leader除HP与SP以外的其他能力值上升20%
使い魔	Leader使用所属对象EG效果附加的魔法累计10次（EG效果的说明参加前文）	任意邪设施配置，Leader与"使い魔"即使不相邻接也可使用其拥有的魔法
仇敌	所属对象在地图上时，Leader击倒我方角色累计10次	击倒"仇敌"，Leader除HP与SP以外的其他能力值上升50%
战友	Leader在所属对象的连携中参与援护攻击累计10次	Leader与"战友"之间的连携发动率上升
双子	在完成关卡时，Leader与所属对象均在地图之上并且装备的防御完全相同累计10次	Leader与对象装备相同的防具种类越多，Leader防御力额外上升越高
义兄弟	Leader为所属对象庇护攻击，或者所属对象为Leader庇护攻击累计10次（庇护攻击的参见后文"防卫城塞"）	即使不相互邻接，Leader防御中也能为义兄弟庇护攻击
堂兄弟（はとこ）	在完成关卡时，Leader与所属对象均在地图之上累计10次	无特殊效果

二刀流道场

魔区域范围



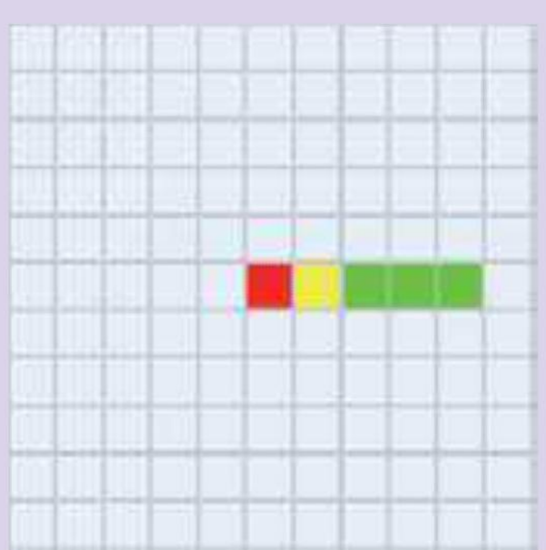
配置效果：无

角色效果：魔物型角色可以与魔变身状态下的人型角色再次进行魔变身

解说：所谓人型角色的二次魔变身，即魔变身状态下利用另一只魔物型角色再进行一次魔变身，此时人型角色的攻击方式就会变为二刀流，无论通常攻击还是特殊攻击都会变为二连发，并且每次攻击都可以选择不同的攻击对象与攻击方式。二刀流状态下的角色会持有两把武器，所以装备栏第一格防具会默认暂时消失，不过玩家也可以自行手动调整。

バベルの塔

魔区域范围



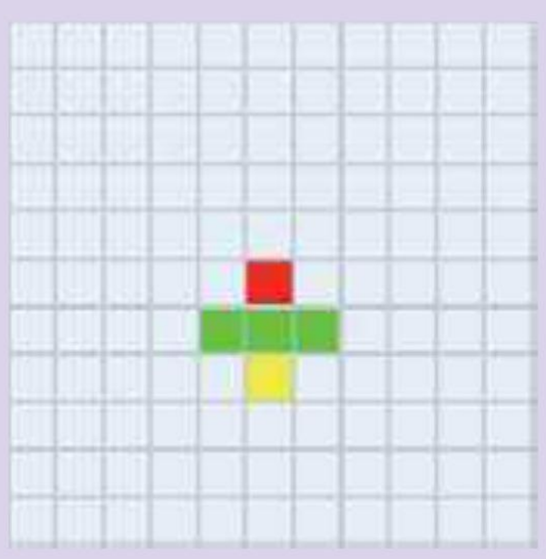
配置效果：无

角色效果：所属成员可以进行二段投掷

解说：叠成人塔后，玩家可以自下而上选择第一个或第二个角色进行投掷。选择投掷第二个角色时，对象可以被投掷出高于通常高度 12dm 的位置。在一些高低差明显的地图，活用这一配置可以节省很多精力。

风纪委员会

魔区域范围



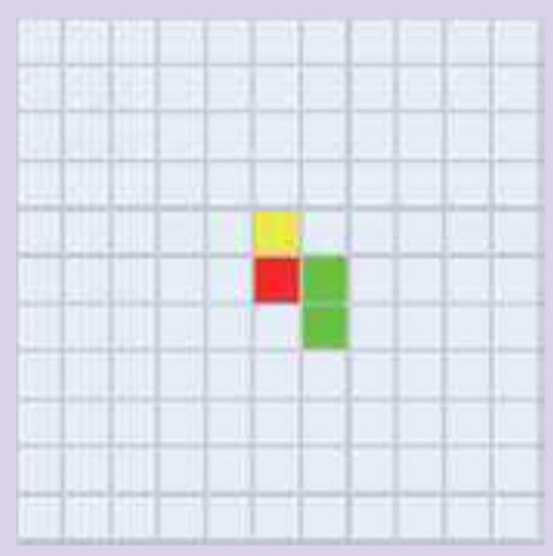
配置效果：在议会内可以没收议员所持有的道具

角色效果：风纪委员搜身的次数为每人 4 次，所属成员每增加 1 名则相应增加 1 次

解说：风纪委员会成员在议会提出议题选择"票决开始"之前，将光标移动至任意议员之上并按下□键就可以进行搜身。每名议员随机各持有 10 个道具，其中也不乏 R、L 等级的稀有道具。搜身成功的概率计算公式为：成功率（%）＝（40+20× 同种道具的搜查次数）×（80– 道具的位置 ×5）÷100。其中同种道具的搜查次数指的是从同一议员处搜出同样道具的次数，道具的位置指的是所持道具位于道具栏至上而下第几个。完成任意关卡后再次进入议会，搜查次数便会清零。

防卫城塞

魔区域范围



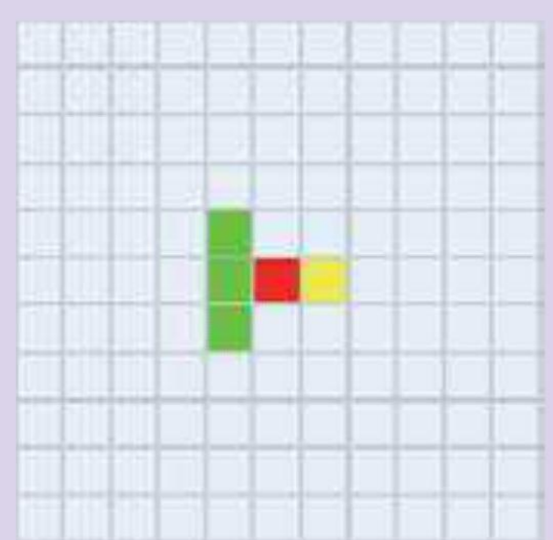
配置效果：无

角色效果：使用防御指令，庇护邻接的我方角色所受的攻击

解说：在战斗中 Leader 选择防御，并且所属成员与之邻接，此时如果受到敌方的攻击，则 Leader 与该成员自动互换位置并为其承受攻击。一回合内每个角色可以庇护攻击的次数不同，如果防御中的 Leader 与意图接收庇护的成员同时遭到敌方的范围攻击，那么庇护则无法成立。通过"传说の木"结成义兄弟关系后，防卫城塞的效果会得到大幅活用，角色之间即使不相邻也可以进行庇护。

魔界シューズ研究所

魔区域范围



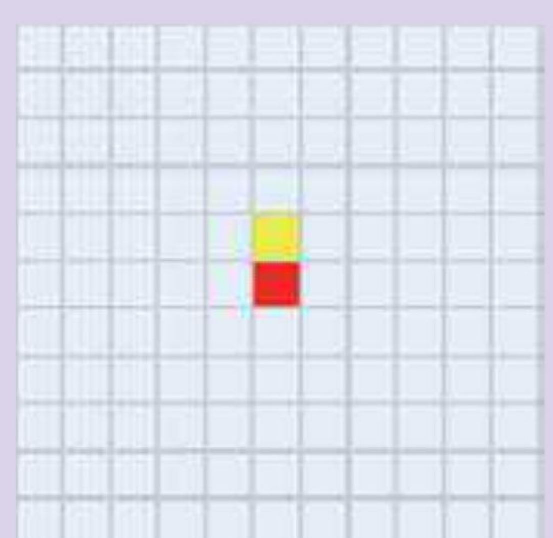
配置效果：无

角色效果：所属成员只能进行直线移动，但移动力 +5

解说：虽然该配置的效果可以让所属成员的移动力大幅提升，但移动方向却限制为只能前后左右直线移动，这在大部分地图上是几乎"走不动"的。所以想要发挥移动力的优势，还必须配合同伴的投掷才行，实用性有限。

魔界铁道

魔区域范围



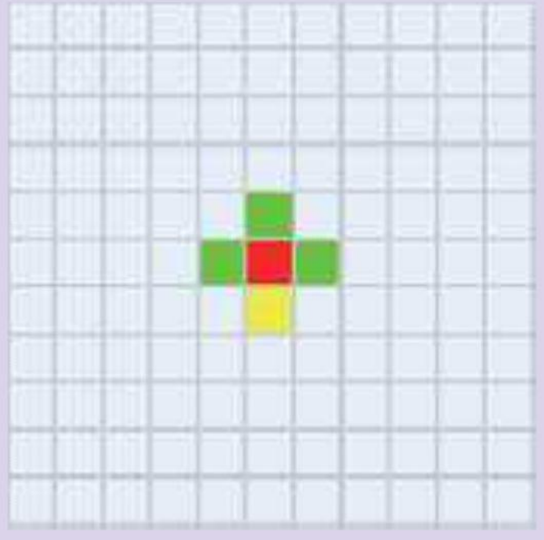
配置效果：无

角色效果：可以在地图内设置站点并从出发据点选择"乘车"直达站点

解说：魔界铁道的所属成员指令栏中会增加"驿作成"选项。在地图内作成站点后，从据点出发的角色便可以从行动栏中选择新增的"乘车"指令（只有站在据点之上才会出现该指令），直接抵达先前设置的站点位置。乘车后继续移动的角色依然可以移动取消，取消后直接返回据点。

魔物コマンド研究所

魔区域范围



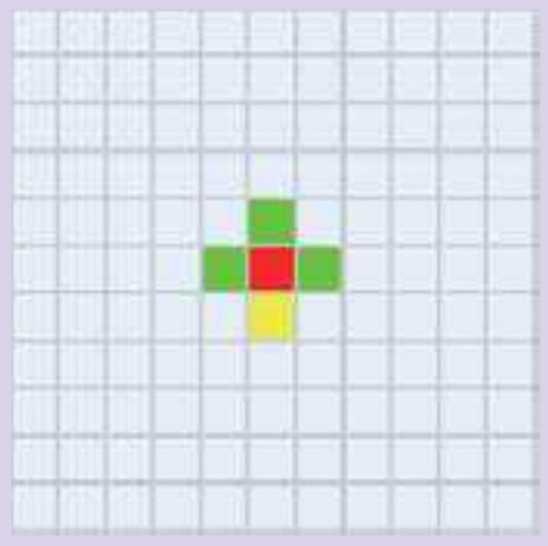
配置效果：无

角色效果：魔变身与怒合体得到强化

解说：配置该设施后，所属成员的魔变身与怒合体变化如下：魔变身持续回合 +1；魔变身武器的数值加成人型角色装备武器数值的 25%，同时魔物型角色的道具数值也会对魔变身武器的数值进行额外加成；怒合体状态的能力值，加成魔物型角色装备武器数值的 25%。

ロ－ゼンクイ－ン

魔区域范围



配置效果：在战拳事务所配置的格子之上可以购买到对应的特产品

角色效果：Leader 与所属成员之间只有 EG 效果

解说：通过这一设施的配置，玩家可以买到在据点商店无法购得的筋肉以及靴子等系列道具。根据配置的位置不同，玩家能买到的特产品也有很大区别。练武山的魔区域开放后，将其配置在对应的位置能购得不少稀有的道具，千万不要错过。





育成篇

技能

《魔界战记 4》里角色的技能大致可以分为两类——魔能力以及特殊技。魔能力是角色的被动技能，习得后可以自由装卸；而特殊技是相当于玩家在战斗中使用的主动技能，需要耗费不等的 SP 才能发动。等级越高，角色可以习得的魔能力以及特殊技越多，具体参见角色介绍部分。

在游戏中，玩家可以通过消费 Mana 而直接在技能屋习得魔能力或者特殊技的，一些已经习得的特殊技也能在这里进行强化。特殊技经过强化后威力变大，魔法经过强化后的效果范围则会变广。



角色创建与转生

在游戏中，玩家可以通过议会创建除主角以外的任意角色，这些角色基本被划分为两大类——人型泛用角色、魔物型泛用角色。创建角色的出现条件与流程的推进有关，有些则需要满足特定条件后从议会通过议题后才能创建。同一种类的角色等级不同，基本能力也有差异，他们以不同颜色加以区分，具体特性以及不同 Rank 的创建条件参见下表。

相比从头开始创建一名角色，转生则是让现有角色等级归零，只保留部分特殊技，经验值与 Mana 也同样会清零。转生的好处是进行一次转生，角色的素质能力值都会提高，转生前该角色的能力值越高、总转生等级越高，则这一补正值也会越高。以ヴァルバトーゼ为代表的主要角色，前 5 次转生每次都可以获得 +5% 的装备适性的补正，能力上升的效果非常明显。

人型泛用角色														
职业	得意武器	性别・移动	Rank 1	Rank 2	Rank 3	Rank 4	Rank 5	Rank 6	Mv	Jm	射	投	反	会
战士(男)	剑・枪・斧	男・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	1	5	2	5%
战士(女)	剑・枪・弓	女・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	1	5	2	5%
魔法使い(男)	杖	男・地	初期	赤青绿合计Lv50			Lv150	Lv450	3	15	1	3	0	5%
魔法使い(女)	杖	女・地	初期	赤青绿合计Lv50			Lv150	Lv450	3	15	1	3	0	5%
僧侣	弓・杖	女・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	1	4	0	5%
アーチャー	枪・弓	女・地	议会议题通过	Lv20	Lv50	Lv100	Lv200	Lv400	5	25	1	4	1	5%
ガンナー	拳・铳	男・地	议会议题通过	Lv20	Lv50	Lv100	Lv200	Lv400	5	25	1	4	1	5%
重骑士	枪・斧	男・地	议会议题通过	Lv20	Lv50	Lv100	Lv200	Lv400	3	15	1	6	2	5%
盗贼	弓・铳	女・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	6	25	1	4	1	5%
忍者	拳・剑・杖	男・地	议会议题通过	Lv25	Lv60	Lv120	Lv240	Lv480	5	35	1	4	1	5%
侍	剑・弓	女・地	议会议题通过	Lv25	Lv60	Lv120	Lv240	Lv480	4	20	1	4	2	5%
魔物使い	枪・弓・斧	女・地	议会议题通过	Lv20	Lv50	Lv100	Lv200	Lv400	4	25	1	5	2	5%
咒术师	枪・杖	女・地	议会议题通过	Lv20	Lv50	Lv100	Lv200	Lv400	4	20	1	4	1	5%
バウンサー	拳・铳	男・地	第8话开始后或者议会议题通过	Lv35	Lv80	Lv160	Lv320	Lv640	5	20	1	5	3	5%
教授	铳・杖	女・地	议会议题通过	Lv40	Lv90	Lv180	Lv360	Lv720	4	20	1	3	0	5%
魔法剑士	剑・杖	女・地	议会议题通过	Lv30	Lv70	Lv140	Lv280	Lv560	4	20	1	4	1	5%
覆面ヒーロー	拳・铳	男・空	议会议题通过	Lv25	Lv60	Lv120	Lv240	Lv480	6	35	1	3	2	5%
阴阳术师	枪・杖	男・地	议会议题通过	Lv30	Lv70	Lv140	Lv280	Lv560	4	20	1	3	0	5%
バトルスーツ	拳・铳・斧	男・地	第9话开始后议会议题通过	Lv50	Lv110	Lv220	Lv440	Lv880	4	20	1	5	2	5%
アンドロイド	无	女・地	后日谈后或者2周目后	Lv80	Lv180	Lv360	Lv720	Lv1440	4	20	1	3	2	5%

魔物型泛用角色														
种族	魔チェンジ	性别・移动	Rank 1	Rank 2	Rank 3	Rank 4	Rank 5	Rank 6	Mv	Jm	射	レ	反	会
粘泥族	枪	男・地	第2话教学1完成	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	3	15	1	7	1	5%
猪人族	剑	男・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	1	5	2	5%
魔翔族	铳	男・空	魔翔族击破	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	6	35	2	4	1	5%
珍茸族	斧	男・地	2话教学3完成	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	2	6	1	5%
妖灵族	杖	男・地	2–1完成	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	1	4	0	5%
寝子猫族	铳	女・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	5	35	1	4	2	5%
プリニー族	弓	男・地	初期	Lv15	Lv40	Lv80	Lv160	Lv320	4	20	1	6	1	5%
尸族	弓	男・地	尸族击破	Lv20	Lv50	Lv100	Lv200	Lv400	4	20	1	4	1	5%
魔兽族	斧	男・地	魔兽族击破	Lv30	Lv70	Lv140	Lv280	Lv560	5	25	1	5	3	5%
妖花族	杖	女・地	妖花族击破	Lv25	Lv60	Lv120	Lv240	Lv480	4	20	2	4	0	5%
怪鸟族	枪	男・地	怪鸟族击破	Lv25	Lv60	Lv120	Lv240	Lv480	4	25	1	5	1	5%
死告族	弓	男・空	死告族击破	Lv40	Lv90	Lv180	Lv360	Lv720	4	25	1	4	1	5%
幻兽族	拳	男・地	幻兽族击破	Lv30	Lv70	Lv140	Lv280	Lv560	5	20	1	4	2	5%
夜魔族	剑	女・空	夜魔族击破	Lv35	Lv80	Lv160	Lv320	Lv640	4	25	4	4	1	5%
死龙族	枪	男・地	死龙族击破	Lv40	Lv90	Lv180	Lv360	Lv750	3	15	1	5	2	5%
树巨人族	斧	男・地	树巨人族击破	Lv45	Lv100	Lv200	Lv400	Lv800	3	15	1	5	3	5%
邪龙族	剑	男・地	邪龙族击破	Lv45	Lv100	Lv200	Lv400	Lv800	3	20	1	4	2	5%
猫娘族	拳	女・地	猫娘族击破	Lv35	Lv80	Lv160	Lv320	Lv640	5	25	1	5	3	5%
铳魔神族	铳	男・地	铳魔神族击破	Lv45	Lv100	Lv200	Lv400	Lv800	3	15	5	4	2	5%



练级

说到练级，方法很简单人人皆知，无非就是消灭更多更强的敌人，但练级的效率却千差万别。笔者向大家推荐的练级地点为流程的5–2、9–4以及练武山4。下面仅以5–2为例，简要说明一下巧妙练级的方法与步骤。

一个适合练级的场所总是少不了色带的经验值加成，5–2的二回战以后，开场先将地图最右侧花坛中的黄色块投掷到中央的紫色带之上，接着再将这个黄色块破坏就会造成连锁，整个紫色带就会增加“经验值+150%”的效果，既方便又简单。光是这样还不够，玩家还需要通过议会将敌人的等级强化至Rank 8，此时场地内的敌人等级就会变为Lv99，其单体经验值甚至比数百级的敌人还要高。做好以上准备工作后，剩下的就是用范围攻击向聚拢的敌人招呼过去了，如此反复升到1000级是很快的事情，而初始状态下的最终BOSS，其等级也只有Lv100左右……流程后期可以通过同样的道理在9–2练级，而练武山虽然通关前即可前往，但由于敌人等级比较高，所以可以留在二周目完成。

角色界

流程第3话之后，我方如果有角色的总转生等级超过Lv100，那么议会就会出现角色界的议题。通过该议题，玩家就可以从地狱据点的“キャラ界屋”进入角色界。

角色界与道具界类似，是用于强化和育成我方角色各种能力值的随机迷宫。开启角色界的角色如果在中途死亡，那么该角色即使进入不可思议的小屋也无法强化。和道具界不同，角色界的地图均包含“色块连锁”的地形，但是每10层的BOSS必须以实际伤害输出击倒，否则无法获得击倒BOSS的加成效果。

强化项目：角色界中可以强化移动力、跳跃力（ジャンプ力）、反击次数、投掷射程以及会心率（クリティカル），建议玩家优先强化移动力以及投掷射程。即使角色转生，强化后的项目依然会保持，非常划算。

装备适性：完成角色界之后，角色的装备适性会上升，最大为300。

技能块：技能块以魔技能命名，只要在关卡中将它们破坏就能习得对应的魔能力，一些特殊的魔能力只有通过这一方法才能习得。

魔能力与特殊技继承：所属同一邪设施的成员可以相互继承对方拥有的特殊技以及魔能力，但是会耗费大量的Mana。

不可思议的小屋：角色界第9层一定会出现不可思议之门，进入后会来到类似道具界的不可思议的小屋，在这里可以强化先前选择的项目；而在第10层如果将色块全部消去也会出现不可思议之门，这里可以消费Mana来扩张邪设施的魔区域，也可以习得古武术技能屋（通关后出现）习得独有的武器专用技。





强化项目一览				
出现层数	项目	所需Mana	效果	限制
第9层	移动力	第1次：5000 第2次：50000	移动力+1	最多2次
第9层	ジャンプ力	第1次：2000 第N次：N×2000	跳跃力+1	最多25次
第9层	反击回数	第1次：5000 第2次：50000	反击次数+1	最多2次
第9层	投げ射程	第1次：5000 第2次：50000	投掷射程+1	最多2次
第9层	クリティカル率	第1次：2000 第N次：N×2000	会心率+1	最多25次
第9层	特殊技継承	技能屋的10倍	继承同属一个邪设施成员的特殊技 固有技不可继承	1次继承1个
第9层	魔ビリティー継承	技能屋的10倍	继承同属一个邪设施成员的魔能力 固有魔能力不可继承	1次继承1个
第10层	魔エリア扩张指南役	第1次：5000 第2次：50000 第3次：500000 第4次：5000000 第5次：9999999	开启角色界的角色所属的邪设施，魔区域范围+1	最多5次
第10层	古武术师范	各不相同	习得不同的古武术	次数不限，通关后才能开启

道具界

道具界（アイテム界）是“《魔界战记》系列”的特色经典要素，其存在于游戏中的每一个道具中，是由随机产生数层迷宫组成的。消灭每层的全部敌人或者进入该层的时空之门则可以前往下一层，在深入的过程中，道具界敌人的实力会不断增强，每下一层该道具的等级便会上升，每下十层我们可以选择退出或是继续前进。道具界的层数和道具的稀有度有关，层数越多花费的时间越长，最深层数为地下 100 层。另外，如果在道具界中通过不可思议之门进入“不思议な小部屋”，从这里退出后再进入道具界则可以继承之前的层数。道具界的主要作用是提升道具等级，但同时也能提升等级与技能，或者获得一些特有道具。

无罪者：无罪者（イノセント）为道具界的特殊居民，他们的数量和类别都是固定的，我们在浏览道具能力的时可以看到。在道具界中将随机出现的无罪者（HP 槽为绿色）打倒后，该道具的能力的加算值就会翻为两倍，我们还可以将其根据需要移住到其他道具中。不仅如此，如果我们对无罪者的类别不满意，只要将它们（即使处于未服从状态）进行合体就可以了。需要注意的是，保持中立的无罪者在道具界中同样是其他敌人的目标，万一被消灭则会在其他层的道具界出现。

事件区域：事件区域（イベントエリア）是特定时间在道具界出现的有很多灰色砖块的特殊关卡，满足一定条件则会发生相应的事件。具体条件是将游标移动到这些灰色的砖块上，按照屏幕左上方要求的人数让角色移动到砖块之上，不管是敌人、第三者还是我方都可以。发生的事件将包括出现 1 个宝箱、出现不可思议之门、出现 1 名无罪者等等。

无罪者小镇：完成地下每十层就会出现的 BOSS 战后，我们就有一定的概率进入无罪者小镇（イノセントタウン）。在无罪者小镇中有医院，我们也可以选择从这里退出道具界。但是无罪者小镇的真正意义在于这里有可以强化道具能力的道具界议会。

界贼：在道具界的深层，玩家有几率会遇到被称为界贼的敌方团体。界贼的等级高于普通杂兵，但消灭界贼可以获得不同界贼船部件。界贼有以下出现规律：界贼在除 BOSS 战以外的关卡随机出现；界贼最早会在第二回合开始后出现，每关最多同时出现两个界贼团；必须消灭包括界贼团团长在内的所有团员才能获得部件。

界贼名	出现层数	出现回合	获得部件	备注
黄巾界贼团	1～55层	第2回合	无	—
浦岛界贼团	1～99层	第2回合	カメの怪兽	拥有R或L的宝箱1个
屋台界贼团	11～99层	第2回合	おんぼろ马车	—
カモネギ界贼团	21～99层	第2回合	鱼雷	拥有“骨付き肉”
幽灵界贼团	26～99层	第2回合	ずたずたマスト	—
土木工事界贼团	31～99层	第2回合	ブラックドリル	道具成长路线出现
土下座界贼团	41～95层	第2回合	ガレオン船3号ボディ	—
アイテム铁道界贼团	41～99层	第3回合	魔界ア6形蒸气机关车	无罪者成长路线出现，拥有1名无罪者
腐った巨人兵界贼团	51～99层	第2回合	宇宙船リヤゴールド	—
特攻界贼团	51～99层	第2回合	训练机の主翼	道具入手路线不会出现
桃太郎界贼团	51～99层	第3回合	宝船ボディ	道具入手路线出现，拥有4个R或L的宝箱
战国界贼团	61～99层	第2回合	イケメン屋台	—
ロボット生命界贼团	61～99层	第3回合	宇宙船ボディゴールド	偏向各种路线时出现
プリニー界贼团	71～99层	第3回合	プリニー	无罪者强化路线出现
赤い界贼团	81～99层	第2回合	钢铁制後部プロペラ	道具成长路线出现
女王样界贼团	81～99层	第2回合	温厚な羊の头盖骨	—
アーティスト界贼团	71～99层	第2回合	エリンギャー	道具成长路线出现
にゃんこ界贼团	91～99层	第2回合	Pフロンガー-Xボディ	各路线中间状态容易出现

逆界贼

界贼编辑屋出现后，创建自己的界贼船，我们就可以在进入道具界时看到“逆界贼”的选项，选择之后便可以在道具界中发展逆界贼的相关事件。逆界贼的主要作用是将道具界关卡中宝箱、无罪者等物品搬运到界贼船之上，事件结束时我们就能进行物品“掠夺”。不同的界贼船都有一定的滞留时间和负载量限制，滞留时间终了逆界贼事件也随之结束。每个道具界可以出现逆界贼事件的次数和我们到达的深度有关，从地下 20 层以后每 20 层增加一次，道具稀有度正常情况下为 1 次，稀有度 Rare 为 3 次，稀有度 Legend 为 5 次。

战斗篇

魔变身

人型角色使用由魔物角色变身而来的魔武器，这样的状态就叫做魔变身。当魔物型角色与人型角色邻接时，其指令栏会增加“魔チェンジ”的选项。魔变身后，人型角色原有武器暂时消失，取而代之的是魔物角色变身而来的魔武器。魔武器的种类由魔物所属的种族决定，其能力为魔物角色原本能力值的 30%，例如デスコ的 ATK 为 1000，那么其变为的魔武器 ATK 则为 300。通常状态下，魔变身最多可以维持 3 回合，3 回合结束后魔物型角色消失（战斗不能），但据点可出击人数 +1。战斗中魔变身角色如果死亡，那么人型角色与魔物角色都会战斗不能。



怒合体

怒合体是本作新增的战斗要素。当魔物型角色与魔物型角色相邻接时，选择“怒ッキング”指令就可以发动怒合体，魔物角色巨大化。合体后，角色不仅体形变大，通常技与特殊技的攻击范围也会变大。由于怒合体后的巨大魔物占 5 格（十字形），所以更容易受到攻击，并且移动时对场地以及地形高低差的要求也会很高。

怒合体无需同种族，不同种族的魔物进行合体，合体后的巨大化魔物以被选择的一方的种族为准，能力值加算被选择的一方的 30%。此外，怒合体后的角色总计可装备 4 个魔能力，投掷射程叠加，合体的两个角色可以分别获得战斗中取得的经验值以及 Mana 的 100%。每回合结束，怒合体角色的 SP-20%，SP 减为 0 则自动解除合体状态。



二刀流

二刀流是指魔变身之后的角色再次进行魔变身，同时持有两把魔武器的状态；巨大魔变身指的是人型角色与怒合体后的巨大魔物进行魔变身。将这两种流派合二为一便是巨大魔变身后的二刀流，人型角色可以同时持有两把巨大魔武器。以上二刀流以及巨大魔变身都需要在议会通过议题并且配置特定的邪设施才可以发动，具体可参见前文战拳事务所的介绍。

举起与投掷

在游戏中除了魔物型角色之外，人型可以举起任意的同伴、敌人、木箱、颜色块等等。这样做的好处是除了可以发动各种各样的投掷之外，有时举起同伴还能起到援助的效果。举起同伴时，同伴是无法行动的，而若举起的是敌人，那么每过一回合我方都会受到一定的伤害（举起角色最大 HP 的 50%）。一般情况下，投掷主要用来将我方或者敌人抛至预定的地点，尤其是在前往一些无法到达的区域或者平台时，投掷是惟一的可行之术。

如果将同伴投掷到魔物型角色之上，它们则会自动将该角色对着它们面朝的方向扔出去，落点位置为它们的最大的投掷距离所能到达的格子。

人塔



人塔是一个比较有趣的系统。游戏中只要我方角色不断地往同伴的头顶上爬就能很轻松地形成人塔，其高度最大限度为 10 人。利用人塔，我们不但可以发动全体攻击，还可以将攻击范围扩大到很多以前无法触及的高度。在技能屋习得人塔技能后，玩家能够完成各种看似不可思议的动作。人塔状态下发动普通攻击由全员参加，2～4 人的人塔普通技与人塔技的攻击范围为 2，5 人以上射程则为 3。当人塔受到敌人攻击时，由人塔最下层的角色承担伤害。

融合

相比前几种战术技巧，“融合”则更像是一把双刃剑。将任意敌方角色投掷到另一敌方角色之上，两者便会发生融合，从而合二为一。融合后的敌方角色并不会巨大化，等级较高的一方得到保留，融合后的角色等级为两者之和。虽然融合可以一定程度减少敌人的数量，但由于融合后的敌方角色等级骤增，所以玩家在战斗中需要慎用。

不过融合还有另外一个妙用。在议会中企图用武力通过议案时，玩家可以将持反对意见的议员与持赞成意见的议员进行融合，只要后者的等级低于前者，那么融合后就会产生等级更高的支持议员，以此类推不断反复融合，当反对派议员全部消失时，议题就可以获得通过了。



颜色块与颜色带效果

颜色块与颜色带是系列从初代就有的系统，也是《魔界战记》的特色之一。每种颜色块都有各种不同的效果，有的是对我方有利的，有的则会让敌方的实力大幅增强。而颜色带本身没有任何效果，其本身只是作为一个载体的存在，当将颜色块放置到颜色带之上，颜色带才会带有相应的效果，且效果是可以叠加的。当遇到一些对我方不利的效果时，我们自然就需要将颜色块消去。消去的方法是将同样颜色的两块投掷到一起（上下左右均可），颜色块就会出现类似爆炸连锁一样的效果，连着的所有同颜色的方块都会被一并消去。



色变化

和消去颜色带的方法类似，色变化的原理同样是破坏位于颜色带之上的方块。将不同颜色的方块破坏，其下方的颜色带就会以该方块顺时针的顺序发生爆破（有伤害判定），爆破结束之后颜色带就会自动转化为被破坏的方块的颜色。擅于利用这一规则，我们可以轻松地大幅提高游戏时的奖励（ボーナス）等级，是不可缺少的一项实用技巧。











信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

主要角色能力一览

ヴァルバトーゼ



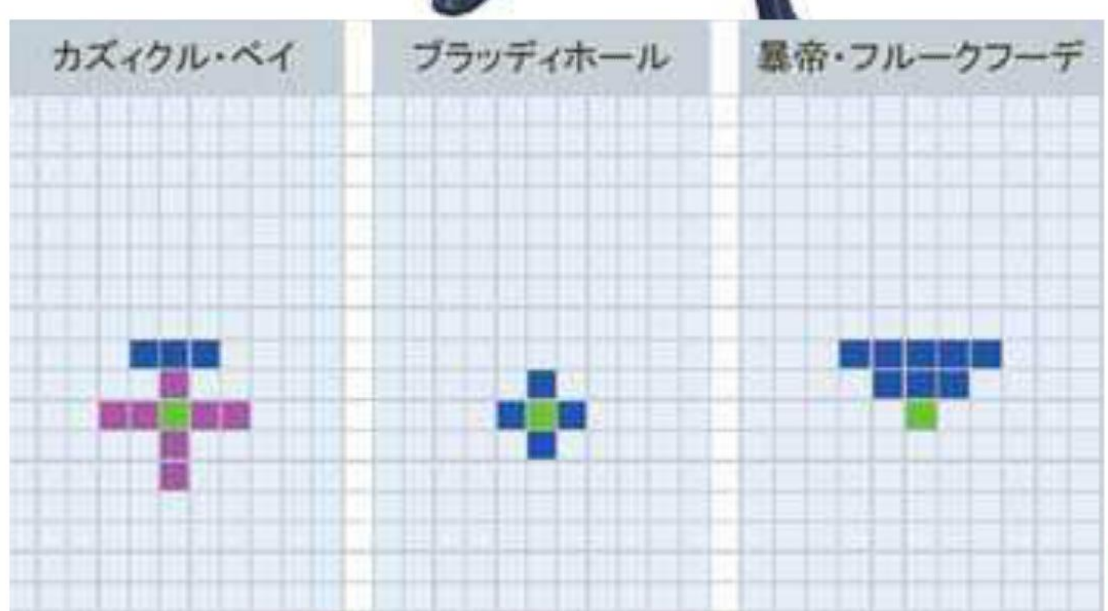
性别	男
移动类型	地上
得意武器	剑・枪
加入条件	初期

本作的主角依然是大部分玩家优先练级的选择。尽管其大部分固有技的射程普遍比较短，但攻击力输出有保证，配合魔能力“アブソープション”的攻击强化技能，主角消灭的敌人越多则越强大，非常适合对数量众多的杂兵进行清版。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
バトルオブブラッド	敌方击破数×攻击力上升5%	–	–
通用魔能力			
フィジカルブースト	特殊物理攻击伤害值上升15%	800	Lv20
アブソープション	击破角色的能力值吸收10%分	1500	Lv40
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	110%	110%	130%	110%	100%	110%	120%	90%	−25%	0%	50%	5	20	5	2	5%
基本能力	26	14	20	18	16	16	18	17								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
カズィクル・ベイ	10	F	ATK	无	–	2	12	12	初期
ブラッディホール	20	E	ATK	无	–	–	18	24	Lv32
暴帝・フルークフーデ	60	D	ATK	星	–	–	36	48	Lv80



注：■效果取；■射程范围；■行动区

フェンリッヒ



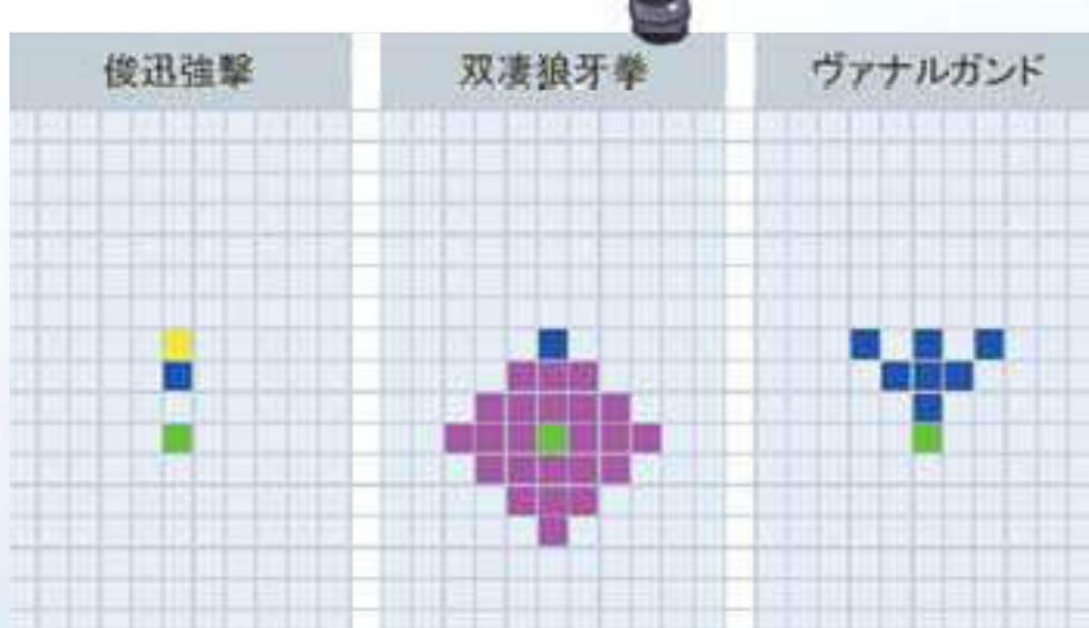
性别	男
移动类型	地上
得意武器	剑・枪
加入条件	初期

狼人管家也是初期角色，行动时总是形影不离地跟随着主角。在能力类型上，狼人固有技全部为风属性，攻击范围有限并且魔抗较低，所以不太适合单枪匹马深入敌阵。不过由于他的攻防以及HP数值有保证，所以在队伍中也是不可缺少的辅佐型主力。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
暴君のしもべ	邻接ヴァルバトーゼ时全能力提升30%	–	–
通用魔能力			
あだ讨ち	MAP上ヴァルバトーゼ的HP越低则能力额外加成越高	500	Lv20
忠诚の证	邻接ヴァルバトーゼ时可以为其承担伤害	1500	Lv40
マインドマスタリ	SP装备适性提升10%	100	技能屋习得
ディフェンスマスタリ	DEF装备适性提升10%	100	技能屋习得
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	130%	90%	120%	100%	90%	90%	100%	130%	0%	50%	−25%	5	25	5	2	5%
基本能力	30	10	18	16	10	12	16	22								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
俊迅强击	10	F	ATK/SPD	风	–	1	12	12	初期
双凄狼牙拳	20	D	ATK/SPD	风	–	3	18	18	Lv.32
ヴァナルガンド	60	D	ATK/SPD	风	–	–	48	36	Lv.80









フーカ



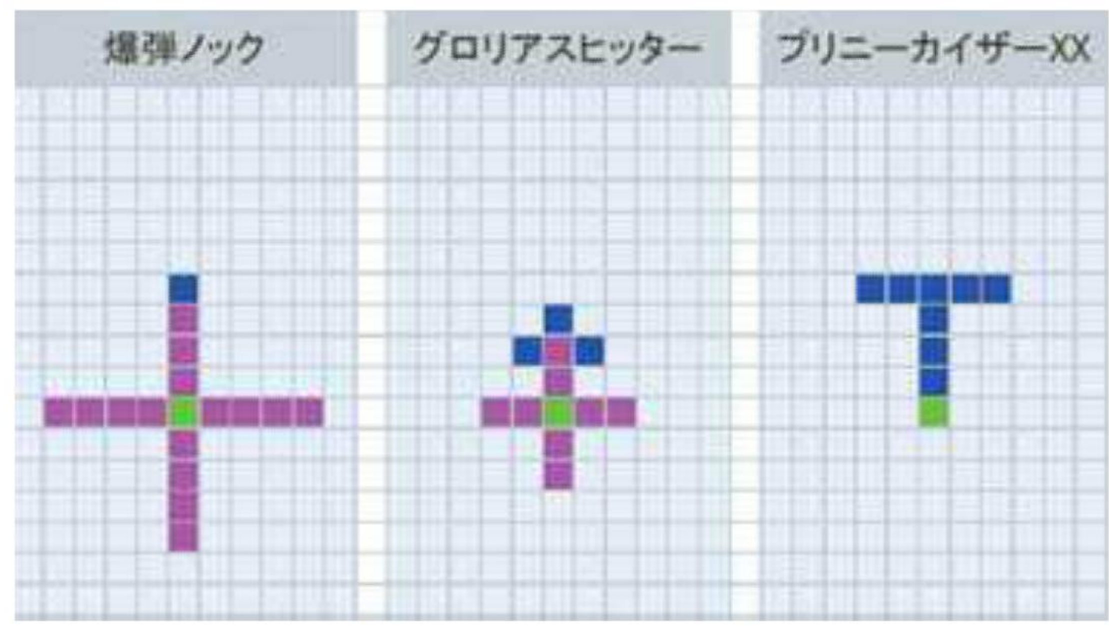
性别	女
移动类型	地上
得意武器	剑・斧
加入条件	第 2 话“废弃物の祭坛”开始

穿着普利尼外套的风华擅长武器为斧和剑，因为她的剑技习得比较晚且无法学会隐秘暗一闪，所以建议通常战斗中以斧子作为主武器，想使用剑武器时只要和デスコ进行魔变身即可。另外尽管风华的跳跃力有 30，但固有技高低差适应性却很弱。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
ドリームガール	受到特殊攻击时、伤害值减轻50%	–	–
通用魔能力			
ふくしゅうスロー	普利尼爆破的伤害值变为3倍	500	Lv20
プリニーせんめつ	攻击中击破普利尼数×全能力提升20%	1500	Lv40
キャストマスタリ	INT装备适性提升10%	100	技能屋习得
レジストマスタリ	RES装备适性提升10%	100	技能屋习得
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力															
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	120%	90%	130%	110%	70%	90%	100%	90%	50%	25%	–50%	5	30	5	2	5%
基本能力	32	14	26	18	11	16	16	20								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
爆弾ノック	10	F	ATK	火	–	4	16	16	初期
グロリアスヒッター	20	E	ATK	无	–	2	24	24	Lv32
プリニーカイザーXX	60	D	ATK	火	–	–	20	20	第8话剧情









デスコ



性别	女
移动类型	空中
得意武器	剑
加入条件	第 3 话“禁断の特别房”完成后

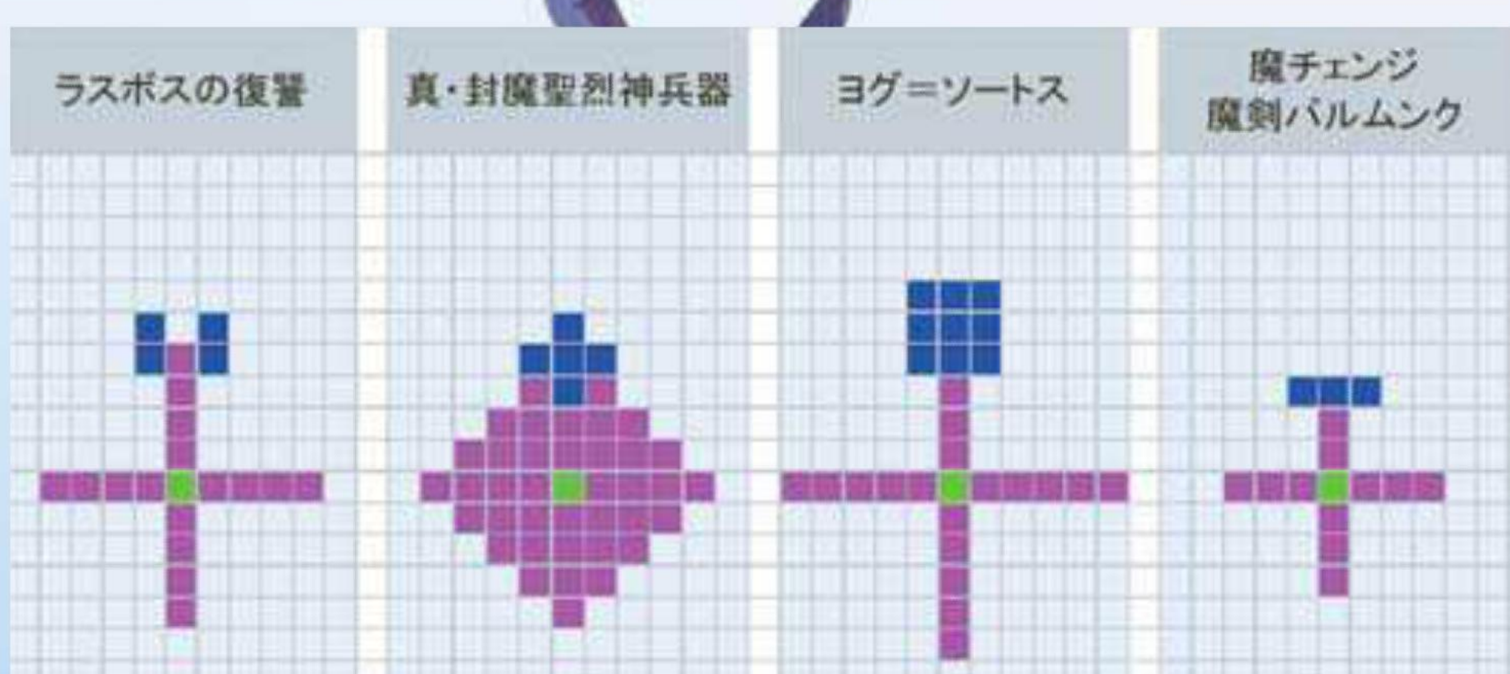
デスコ固有技的效果范围非常优秀，由于全部带有万能的星属性，所以在战斗完全不必介意敌人的属性耐性。算上固有魔能力，デスコ最多可以同时装备 3 个不同的魔能力，通过发动怒合体，“ラスボス设定”最多可以让 5 个我方成员与デスコ邻接，其攻击力会上升 1 倍。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
ラスボス设定	与我方成员邻接时、每邻接一个则攻击力提升20%（最多5人）	–	–
通用魔能力			
三段形态	HP在2/3或者1/3以下，全能力依次提升20%	500	Lv20
マナの枯渇	取得Mana量减为30%、但攻击力提升50%	1500	Lv40
ダッジマスタリ	SPD装备适性提升10%	100	技能屋习得
スナイプマスタリ	HIT装备适性提升10%	100	技能屋习得
可装备魔能力数量：3			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	130%	100%	120%	100%	100%	120%	130%	25%	–50%	25%	4	20	1	5	2	5%
基本能力	32	14	19	16	10	14	14	12								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
ラスボスの复雠	10	F	ATK	星	–	4	24	24	初期
真・封魔圣烈神兵器	20	E	ATK	星		4	36	36	Lv.42
ヨグ＝ソートス	60	D	ATK	星	–	5	48	48	Lv.100
魔剑バルムンク	8	D	ATK	无	–	3	24	14	Lv.30（魔变身技）
斗刃变形无双斩	64	B	ATK	无	–	–	24	24	Lv.70（魔变身技）





エミ-ゼル

性别	男
移动类型	地上
得意武器	杖・弓
加入条件	第4话“堕落しゆく顶上”完成后

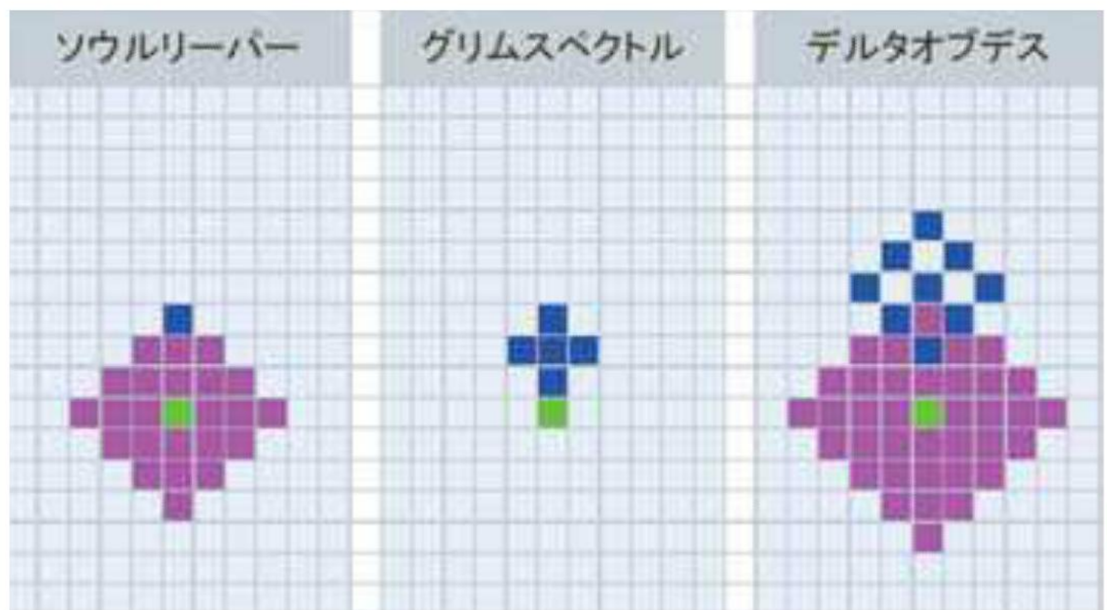
エミ－ゼル可以习得炎、风、水属性的魔法以及无属性和星属性的固有技，是一个以魔法见长的角色。如果不依赖继承，他的攻击魔法最高只能学到“ギガ～”系列，主线完成之后若想继续将エミ－ゼル作为主力使用，最好前往角色界强化一番再作计划。



魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
コンセントレイション	单体魔法攻击伤害值上升50%	–	–
通用魔能力			
マジカルブースト	特殊魔法攻击伤害值上升15%	800	Lv20
ペインジェネレート	受到攻击时、伤害值的20%回复为SP	1500	Lv40
オフェンスマスタリ	ATK装备适性提升10%	100	技能屋习得
スナイプマスタリ	HIT装备适性提升10%	100	技能屋习得
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	100%	120%	100%	80%	130%	120%	110%	100%	25%	25%	25%	5	20	3	1	5%
基本能力	21	19	14	10	22	15	12	17								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
ソウルリーパー	10	F	INT	无	忘却（50%概率）	3	12	12	初期
グリムスペクトル	20	E	INT	无	–	–	24	18	Lv.32
デルタオブデス	60	D	INT	星	–	4	36	36	Lv.80









ブルカノ



性别	女
移动类型	地上
得意武器	杖・铳
加入条件	第5话“回转木魔”完成后和时空渡人对话

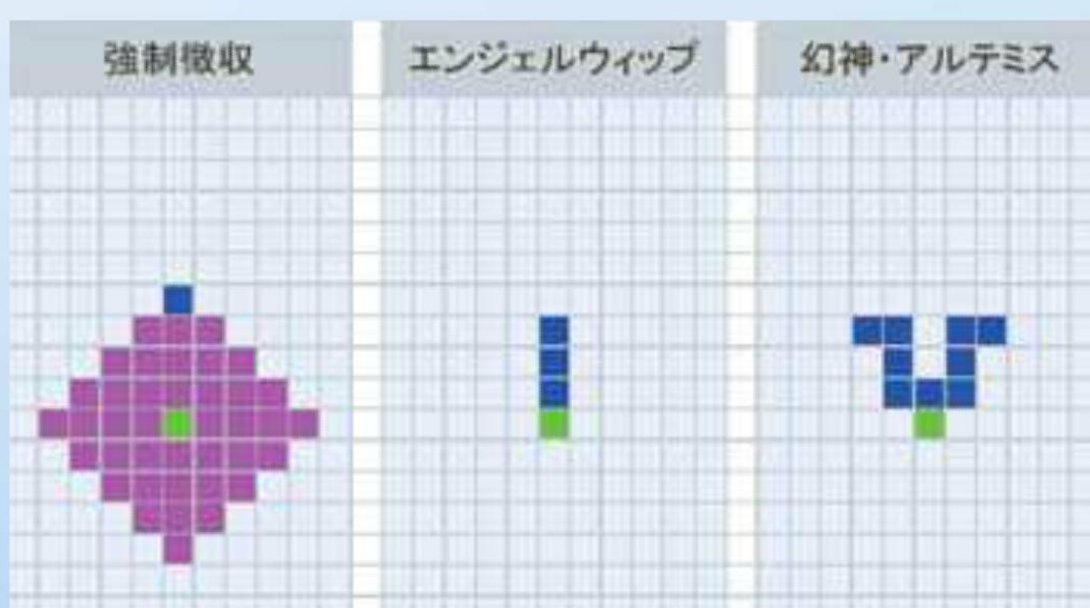
除了擅长杖以及枪武器以外，ブルカノ还可以习得辅助以及回复魔法，类似于队伍中传统的僧侣。利用魔能力的特殊效果，她能让邻接的男性角色能力大幅提升，可以发挥极佳的支援作用。想要快速赚钱的时候装备魔能力“ゴ－ルドフィンガ－”也是不错的选择。



魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
天使の煌き	邻接的我方男性角色能力上升20%	–	–
通用魔能力			
ゴールドフィンガー	击破敌方角色时、取得金钱提升100%	1000	Lv20
无偿の爱	取得金钱为0、但攻击力上升30%	1500	Lv40
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	90%	120%	100%	90%	120%	130%	120%	115%	25%	25%	25%	4	20	4	1	5%
基本能力	24	20	16	14	18	22	20	18								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
强制徵收	10	F	SPD/HIT	无	–	4	24	24	初期
エンジェルウィップ	20	E	SPD/HIT	风	–	–	36	36	初期
幻神・アルテミス	60	D	SPD/HIT	无	–	–	48	48	Lv.80



アクタ-レ

性别	男
移动类型	地上
得意武器	拳・剑
加入条件	后日谈“ダークライブ开催！”完成后

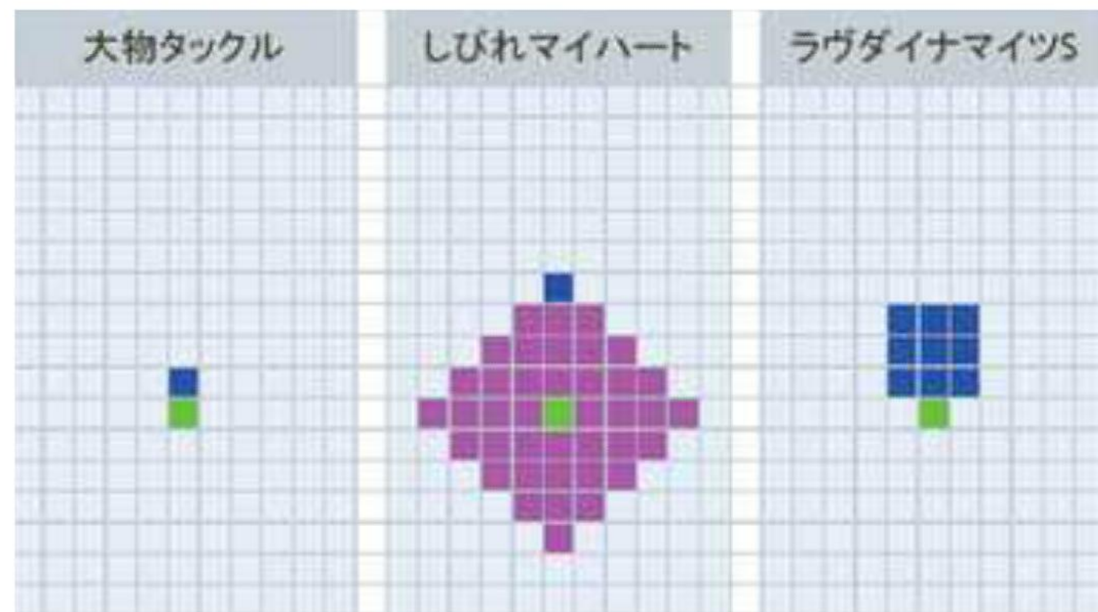
アクターレ的移动力以及跳跃力都很高，所有能力的装备适性都在110％以上。技能方面，アクターレ的不少特有技具备将敌人吹飞以及射程远的特点，战斗中善加利用可以发挥奇效。装备魔能力“バラエティ根性”的时候，同时装备石膏系道具可以即刻发动技能效果，是只会无属性攻击的粘土族以及猪人族的天敌。



魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
スターオーラ	受到人型角色的攻击、伤害值减半	−	−
通用魔能力			
バラエティ根性	HP在25％以下时、受到无属性特殊技攻击无效化	5000	Lv30
芸风チェンジ	HP与SP、ATK与INT的数值相换	30000	Lv60
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	120%	110%	120%	110%	110%	120%	110%	130%	−25%	25%	25%	5	25	4	2	5%
基本能力	28	14	18	14	14	16	16	20								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
大物タックル	10	E	ATK/SPD	无	−	−	12	12	初期
しびれマイハート	20	D	ATK/SPD	无	−	4	18	24	初期
ラヴダイナマイツS	60	C	ATK/SPD	无	−	−	48	48	初期









フロン(天使长)

性别	女
移动类型	地上
得意武器	弓・杖
加入条件	后日谈“爱♥布教委员会”完成后

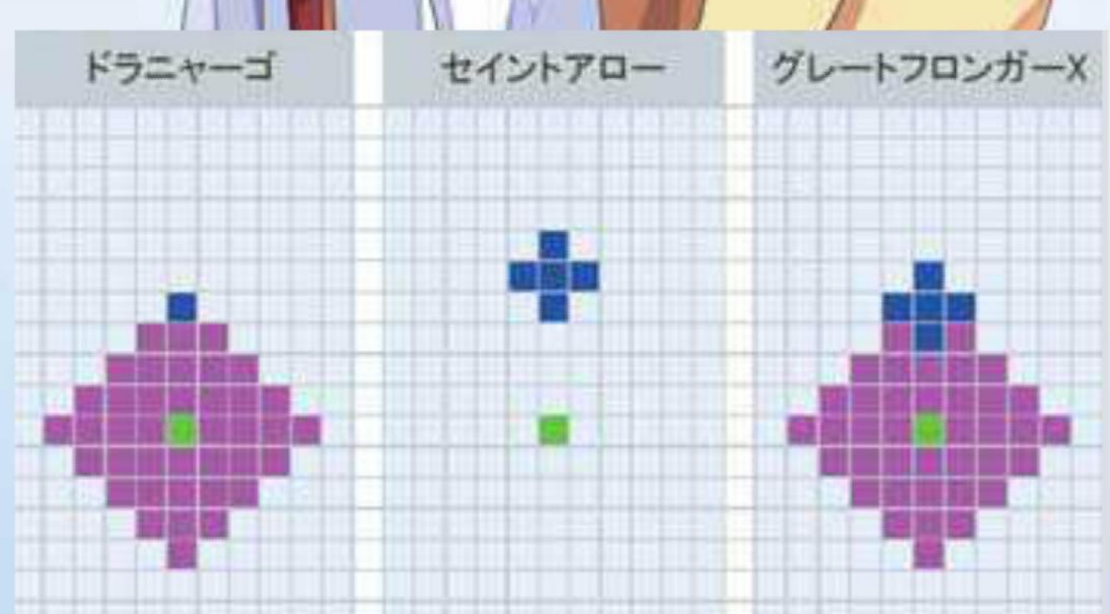
战斗中只要天使长出击，我方队员回复魔法的效果量量就会自动变为2倍。由于移动力有限，所以建议装备杖以提升魔法射程。在全角色中，天使长到达最高的Ｌv9999所需的经验值是最少的，即使相比堕天使，同样的等级也只需要后者60％的经验值，是游戏后期最强力的角色之一。



魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
愈しパラダイス	地图上我方角色回复魔法效果提升100％	−	−
通用魔能力			
爱フィールド	敌方对我方的即死效果攻击无效化	7000	Lv30
总天然オーラ	受到属性攻击、伤害值减半	40000	Lv60
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	100%	120%	110%	100%	130%	130%	120%	100%	50%	50%	50%	4	20	4	2	5%
基本能力	22	14	16	15	18	20	18	12								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
ドラニャーゴ	10	E	INT	无	−	4	20	20	初期
セイントアロー	20	E	INT	无	−	−	16	16	初期
グレートフロンガーX	60	C	INT	无	−	4	48	60	初期



ラズベリル

性别	女
移动类型	地上
得意武器	杖
加入条件	后日谈“ボランティア”完成后

ラズベリル是3代的女主角，前作还曾经推出过单独的“ラズベリル”篇。ラズベリル的普通攻击射程为3，INT基本素质以及装备适性都非常好，加之其特殊技依存于INT，所以魔法性能很强。不过由于她本身无法习得魔法技能，所以要想习得只能通过缔结使魔关系或者在角色界进行魔法继承。

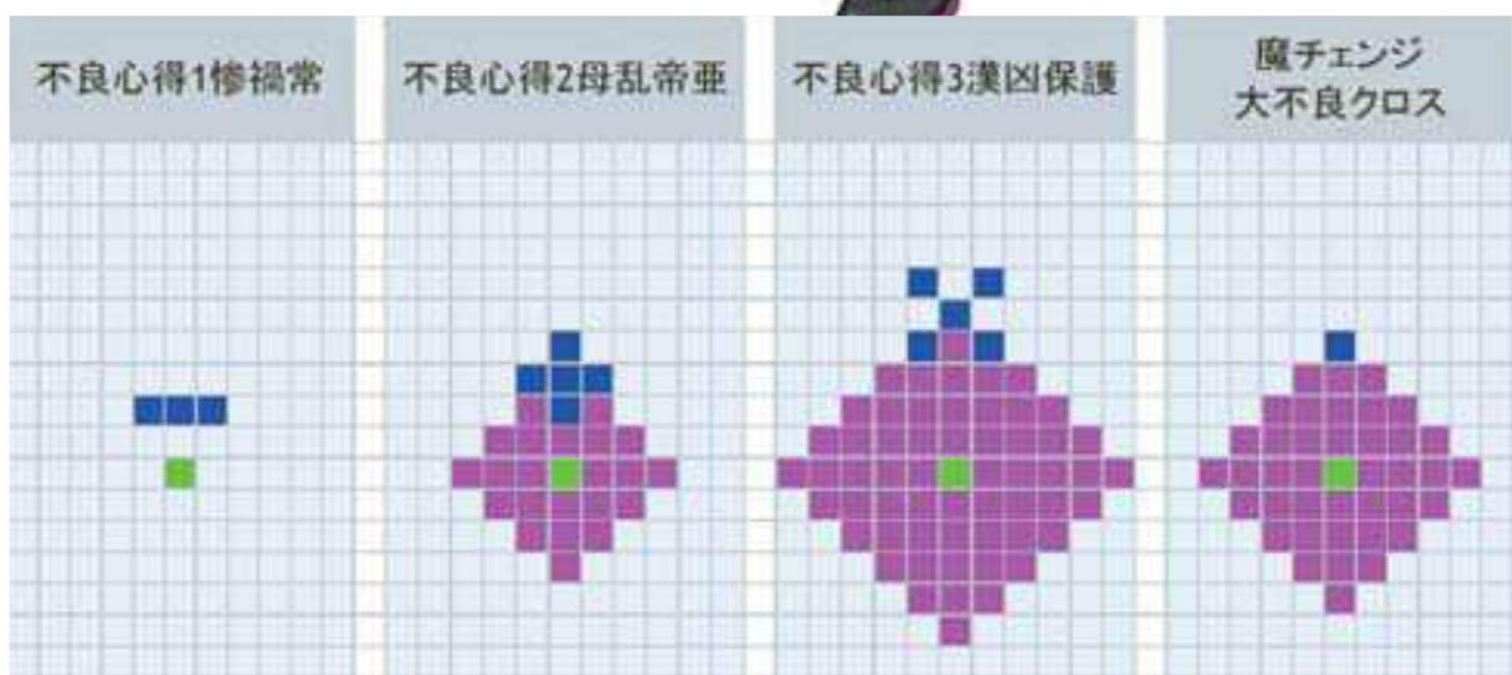




魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
爱罗武勇ハート	攻击对象的等级高于自身等级时、给予其伤害值提升20%	–	–
通用魔能力			
佛耻义理レンジ	使用魔法时、射程提升2、但消费SP增加50%	400	Lv30
涡畏误ヘルパー	进行援护的我方角色所受伤害减轻50%	20000	Lv60
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	90%	120%	90%	100%	130%	120%	100%	100%	50%	30%	0%	4	20	4	2	10%
基本能力	20	16	12	10	20	18	12	12								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
不良心得1惨祸常	10	F	INT	无	–	–	16	16	初期
不良心得2母乱帝亚	20	E	INT	无	–	3	16	24	初期
不良心得3汉凶保护	60	C	INT	无	–	5	64	64	初期
大不良クロス	8	C	INT	无	–	4	36	24	初期（魔变身技）
超不良ストリーム	64	D	INT	无	–	–	18	18	初期（魔变身技）









エトナ

性别	女
移动类型	地上
得意武器	枪・斧・铳
加入条件	后日谈“イエス・ナイスバディ”完成后

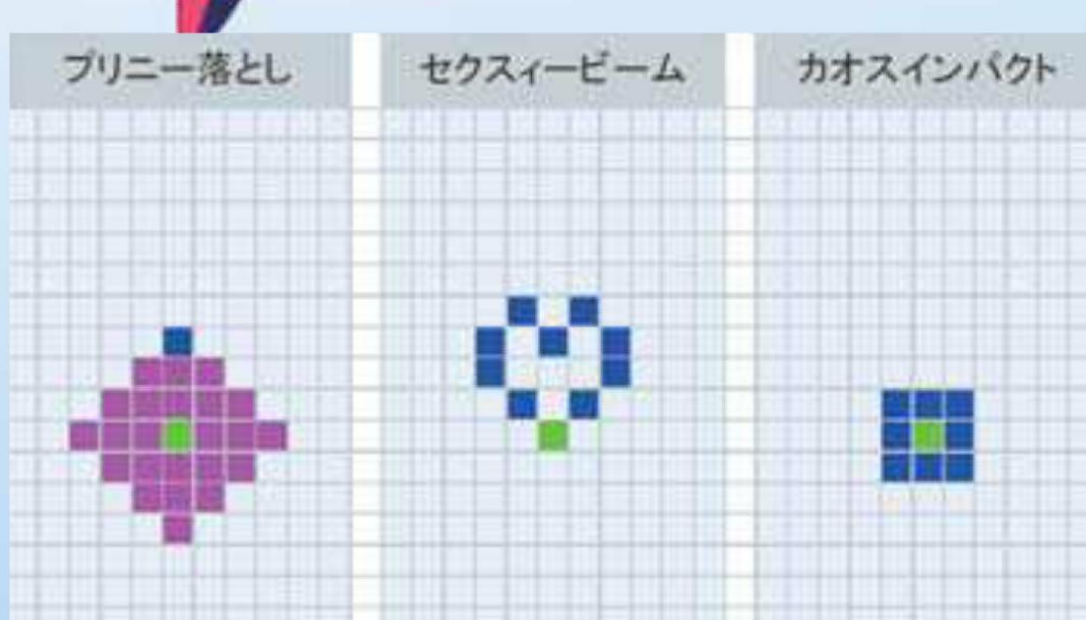
系列人气最高的腹黑魔神エトナ在本作也众望所归地华丽登场，她是全人物中少有擅长三种武器的角色，并且能够不依赖继承就学会全部枪技的，也只有エトナ一个人。装备魔能力“サディスティック”之后，可以让她承担先头攻击的作用。



魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
ドミナントスマイル	地图内所有我方普利尼能力上升30%	–	–
通用魔能力			
エクスタシー	参加连携攻击时、取得经验值上升50%	7000	Lv30
サディスティック	攻击对象HP为MAX的情况下、给予的伤害值提升30%	40000	Lv60
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	110%	110%	120%	120%	90%	80%	120%	100%	–25%	50%	0%	4	25	5	2	5%
基本能力	24	16	19	20	18	14	16	14								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
プリニー落とし	10	E	ATK	无	–	3	24	24	初期
セクスィービーム	20	E	ATK	无	–	–	20	20	初期
カオスインパクト	60	C	ATK	无	–	–	32	24	初期



ラハール



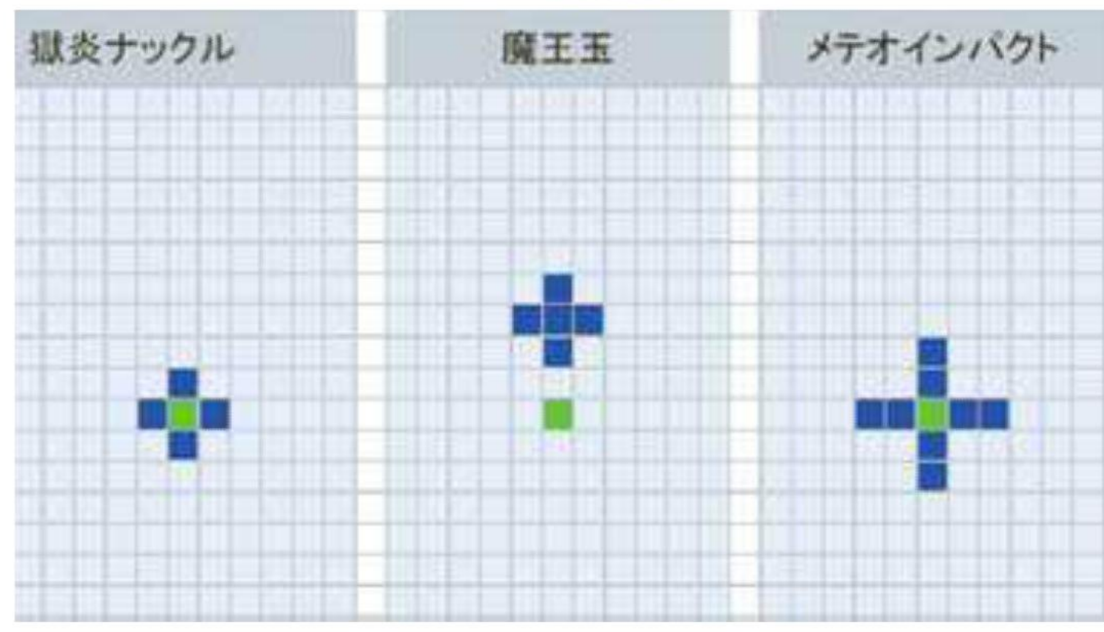
性别	男
移动类型	地上
得意武器	剑・枪・斧
加入条件	后日谈"别魔界の魔王"完成后

系列初代的主角ラハール同样是本作的最强隐藏角色之一，拥有首屈一指的攻击力。关于魔能力"大激怒"，如果敌方角色不发起普通攻击，也可以另辟蹊径让我方的板凳角色攻击ラハール，以起到ATK大幅提升的效果。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
超魔王魂	特殊技的伤害值提升20%	—	—
通用魔能力			
大激怒	每受到一次通常攻击，则ATK上升5%	7000	Lv30
制圧の眼光	攻击对手的HP在50%时、受到的伤害减轻50%	4000	Lv60
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	120%	100%	130%	100%	90%	100%	100%	100%	50%	0%	−25%	5	20	5	2	5%
基本能力	26	12	26	16	16	12	12	16								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
獄炎ナックル	10	F	ATK	炎	—	—	24	12	初期
魔王玉	20	E	ATK	无	—	—	18	18	初期
メテオインパクト	60	C	ATK	无	—	—	24	32	初期









アサギ





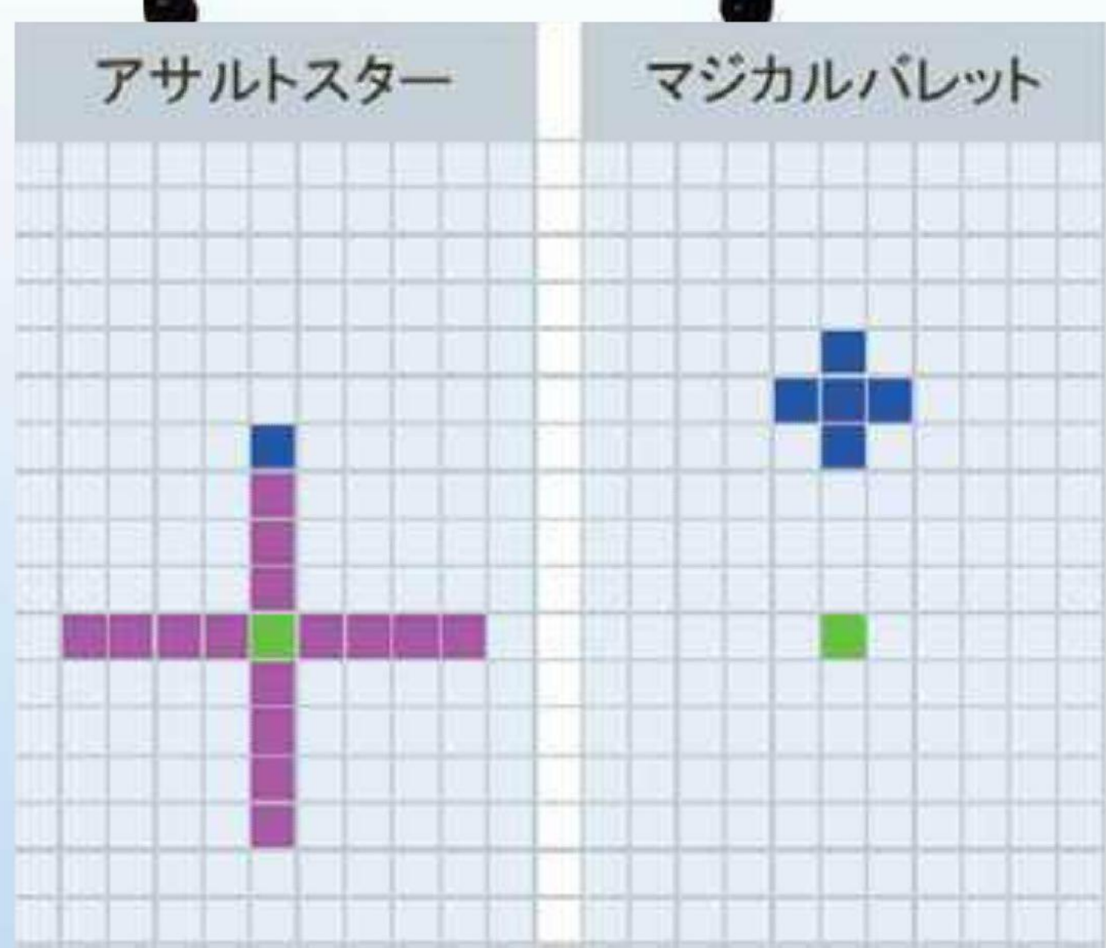
性别	女
移动类型	地上
得意武器	弓・铳
加入条件	后日谈"せかいのしゅじんこう!"完成后

アサギ是来自日本一另一款名作《灵武战记》的角色。她的固有魔能力是地图上我方男性角色越多，则能力提升越高。此外，アサギ的移动力为5、跳跃力为30，配合魔能力"スカイハイ"在场地内的机动性非常好。"スカイハイ"也可以继承给其他角色。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
ヒロインドリーム	地图上的我方男性角色数×全能力上升5%	—	—
通用魔能力			
スカイハイ	移动类型变为飞行方式	4000	Lv30
デッドオアアライブ	通常攻击的会心率变为100%、但受到敌人的通常攻击也是100%会心率	20000	Lv60
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	110%	100%	110%	100%	80%	90%	130%	130%	0%	0%	0%	5	30	5	3	5%
基本能力	26	16	14	14	12	14	20	20								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
アサルトスター	10	F	SPD/HIT	无	—	4	24	24	初期
マジカルバレット	20	B	SPD/HIT	星	—	—	36	36	初期



ゼタ



性别	男
移动类型	地上
得意武器	剑・枪
加入条件	“宇宙最强の魔王ゼタ”完成后

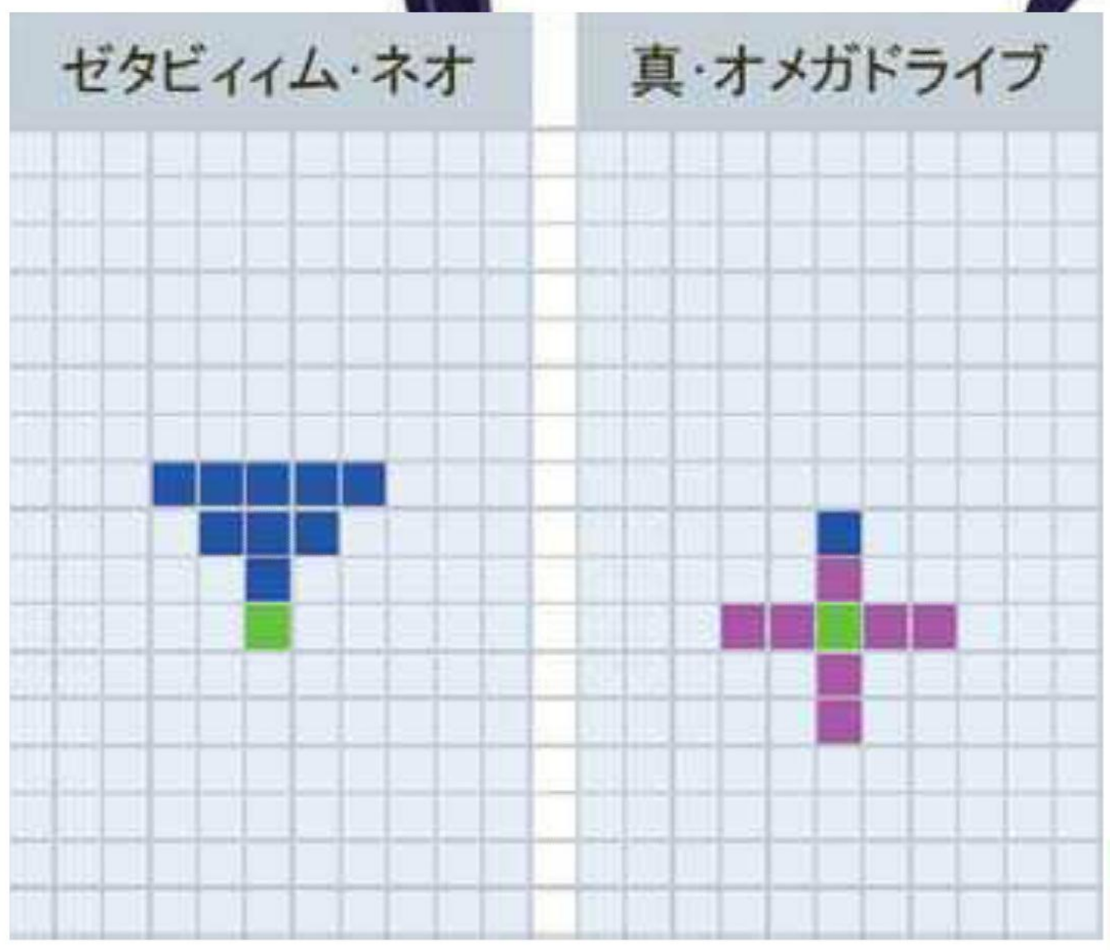


魔物ゼタ的各方面基本能力都比其他角色高出很大一截。活用 3 个不同的魔能力，不管玩家将其往哪个方面培养，在战斗中都能进行相应的能力增幅。ゼタ的固有技范围广、威力大，在角色界提升一下移动力则更加所向披靡。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
宇宙最强の魔王	使用特殊技时、以最高值的能力值进行攻击	–	–
通用魔能力			
宇宙最高の力	奇数回合的ATK上升30%、偶数回合的INT上升30%	7000	Lv100
宇宙最硬の体	奇数回合的DEF上升30%、偶数回合的RES上升30%	7000	Lv200
可装备魔能力数量：2			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	120%	100%	130%	110%	130%	110%	110%	90%	50%	50%	50%	4	20	4	2	5%
基本能力	32	20	30	24	30	24	26	20								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
ゼタビィィム・ネオ	12	D	ATK	星	–	–	64	64	初期
真・オメガドライブ	36	S	ATK	无	–	2	18	18	初期





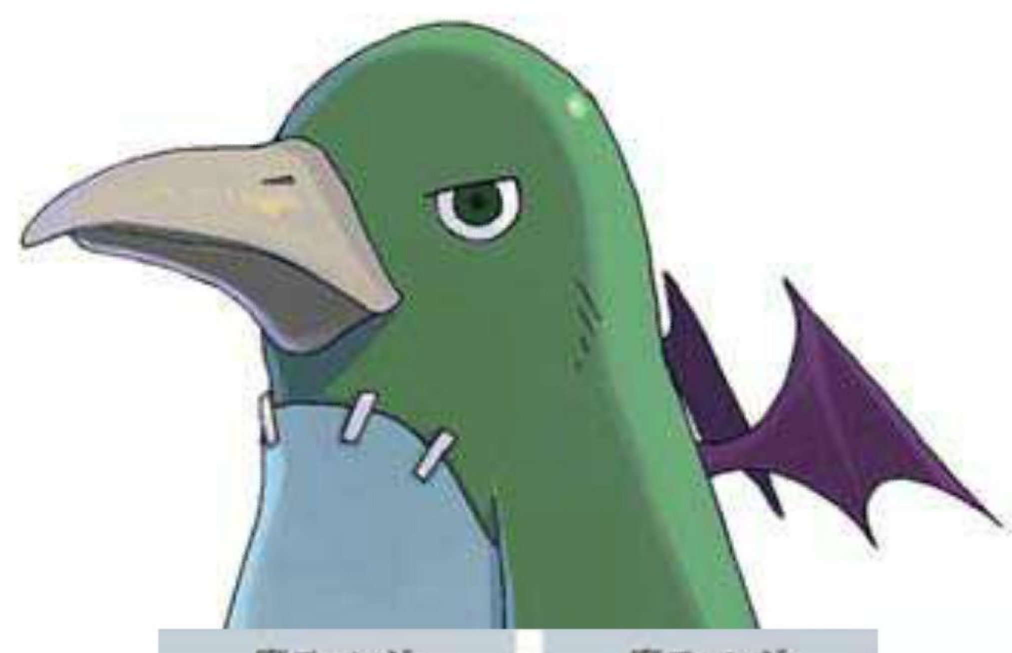


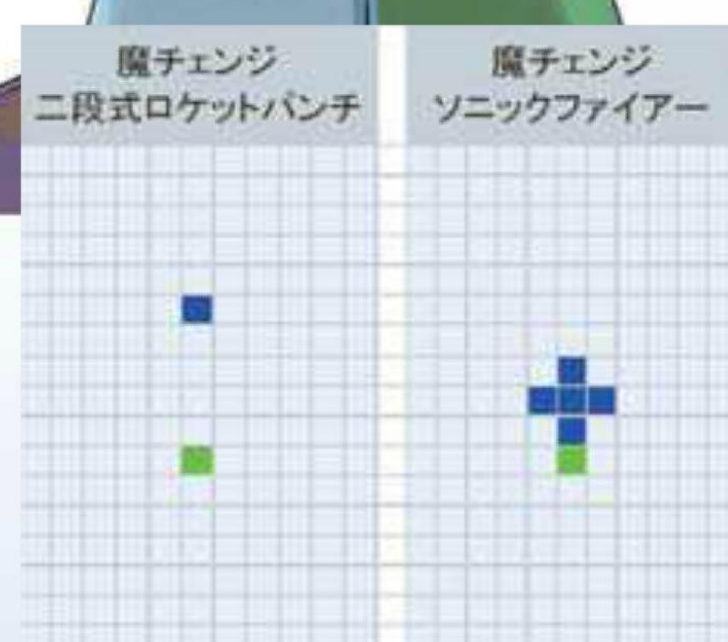


プリニ-カ-チス

性别	男
移动类型	地上
得意武器	铳
加入条件	“プリニーカーチス！”完成后

和普利尼一族相似，プリニーカーチス的 HP 基本素质以及装备适性很好，区别则在于他的 ATK 以及 INT 非常高，拥有可观的火力输出。将デスコ需要注意的是，战斗中若将プリニーカーチス丢掷出去同样会发生爆破。

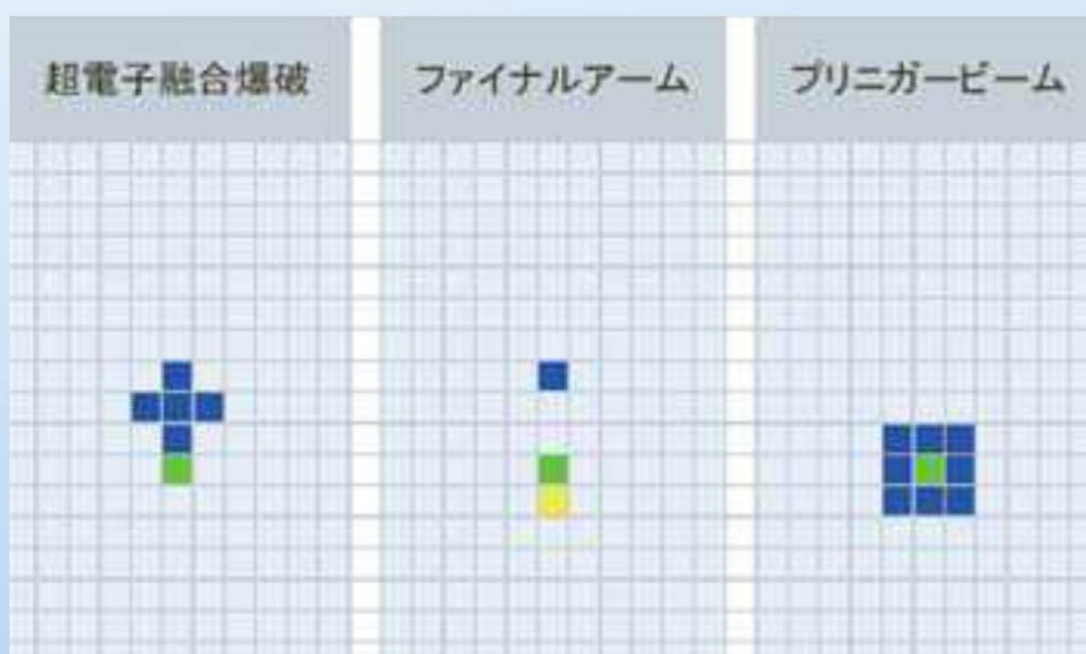




魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
收束攻击	攻击范围内没有敌我成员的空格数×伤害值上升10%	–	–
通用魔能力			
地球勇者の铳	MAX时的HP值与当前HP值的差值×25%加算为伤害值	20000	Lv50
地球勇者の剑	MAX时的SP值与当前SP值的差值×25%加算为伤害值	20000	Lv100
可装备魔能力数量：3			

装备适性/基本能力																
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	120%	90%	120%	90%	120%	100%	100%	110%	–25%	0%	25%	5	15	6	1	5%
基本能力	27	12	19	11	19	11	14	17								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
超电子融合爆破	10	F	ATK	炎	–	–	12	12	初期
ファイナルアーム	20	D	ATK	无	–	–	12	12	初期
プリニガービーム	60	B	ATK	星	–	–	24	24	初期
二段式ロケットパンチ	8	E	SPD/HIT	无	–	–	16	16	初期（魔变身技）
ソニックファイアー	64	C	SPD/HIT	无	–	–	24	24	初期（魔变身技）



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

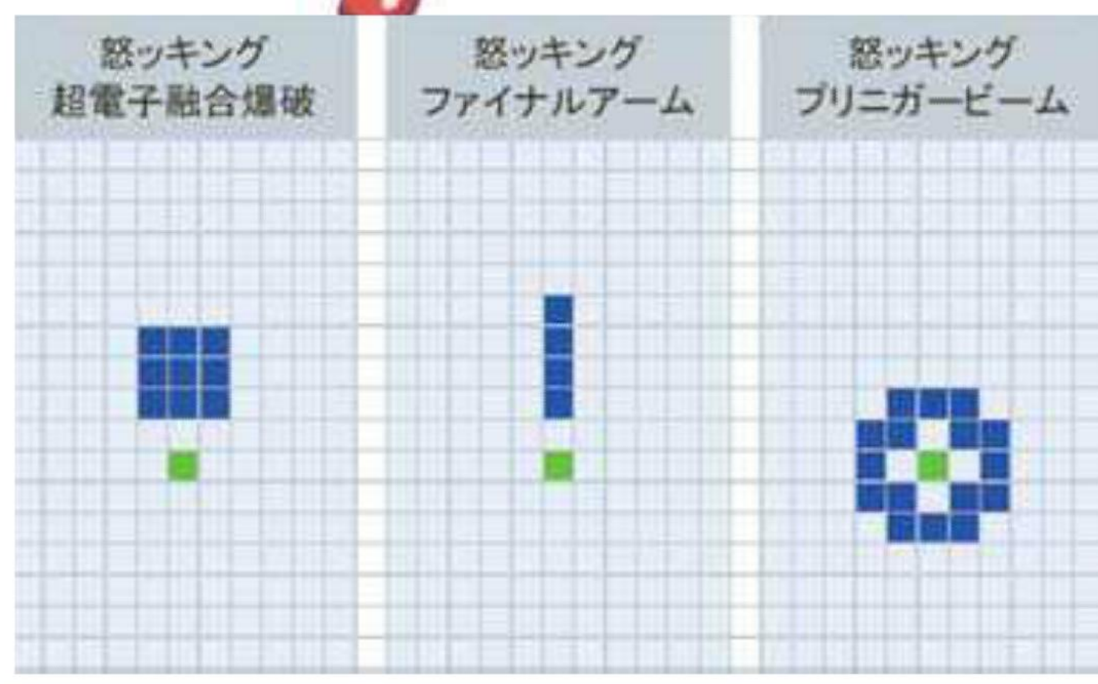
フロン（堕天使）



性别	女
移动类型	地上
得意武器	弓・铳・枪
加入条件	登陆 PSN 输入预约特典卡的卡号下载，进入战拳事务所获得

堕天使版的芙蓉为预约特典的下载角色，战拳事务所系统开放后方可使用。和大天使版的芙蓉相比，除了着装的颜色不同，两者的能力也有很大区别。堕天使的擅长武器增加铳，装备适性更强化攻击的一面。装备弓之后配合邪シンボル“ココロの大炮”，战斗中进行援护的同时以回复魔法辅助队友。

魔能力一览			
魔能力	效果	所需Mana	习得条件
固有魔能力			
愈しパラダイス	地图上我方角色回复魔法效果提升100%	–	–
通用魔能力			
爱フィールド	敌方对我方的即死效果攻击无效化	7000	Lv30
总天然オーラ	受到属性攻击、伤害值减半	40000	Lv60
可装备魔能力数量：2			



装备适性／基本能力															
类别	HP	SP	ATK	DEF	INT	RES	HIT	SPD	炎	风	水	Mv	Jm	投	反	会
装备适性	120%	100%	120%	110%	10%	120%	130%	20%	50%	50%	50%	5	20	4	2	5%
基本能力	32	12	18	14	14	16	20	16								

特殊固有技									
名称	SP	威力	依存	属性	异常	射程	上	下	习得条件
ホネドラニャーゴ	10	E	ATK／HIT	无	–	4	20	20	Lv8
フォーリンアロー	20	E	ATK／HIT	无	–	–	16	16	Lv42
大怪兽フロン	60	C	ATK／HIT	无	–	4	48	60	Lv100







流程篇

注：蓝色①二回战后出现的敌人

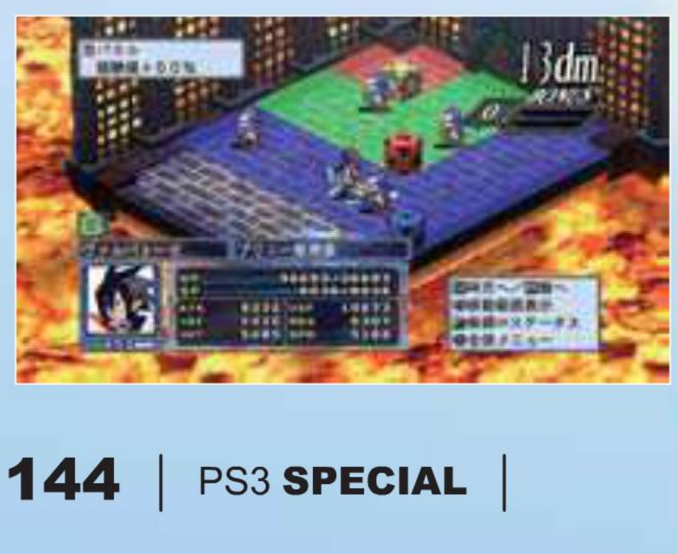
第1话 地狱の反逆者

STAGE 1 再更生プログラム

标记	名称	Lv	数量
红色①	プリニー	3	4

这是游戏中第一个正式关卡，场景中有“经验值+50%”以及“Mana+50%”的色带，在角色成长初期可以加以利用。将蓝色块放置在绿色带之上，然后再将红色块破坏即可引发所有色带的连锁，能额外获得不错的道具奖励。

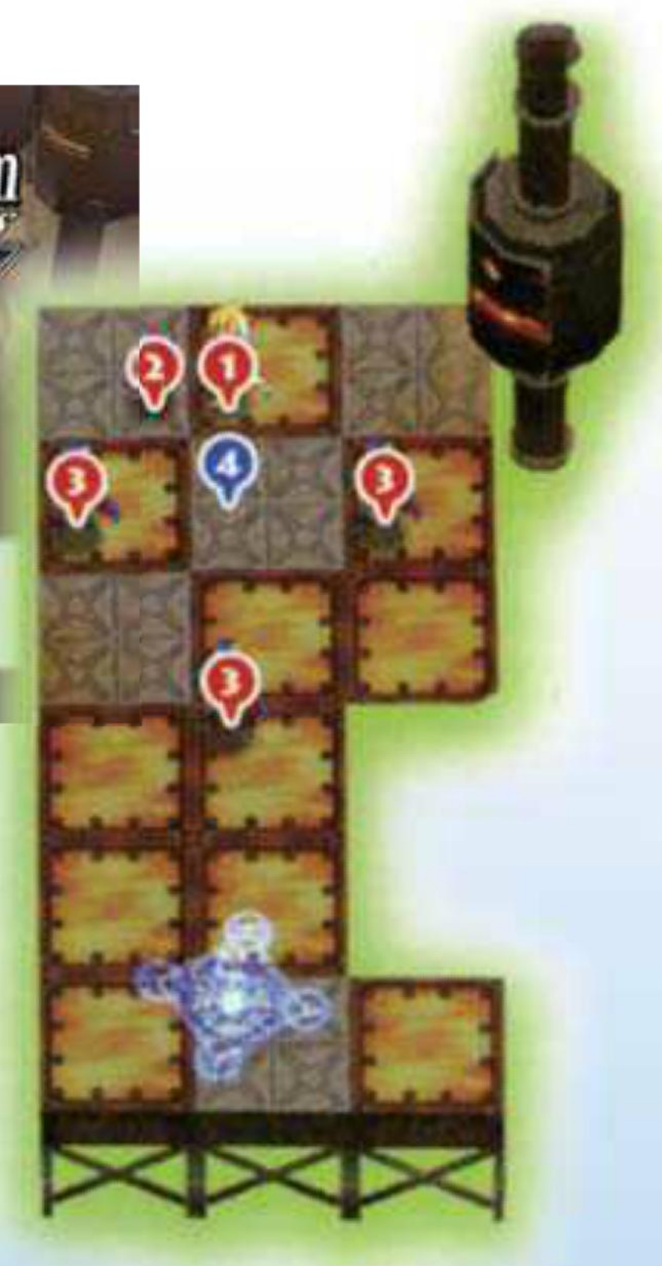




STAGE 2 悪しき魂の转生所

标记	名称	Lv	数量
红色①	アクターレ（仅初次出现）	3	1
红色②	ピンク（仅初次出现）	3	1
蓝色③	覆面ヒーロー	3	3
蓝色④	覆面ヒーロー	4	1



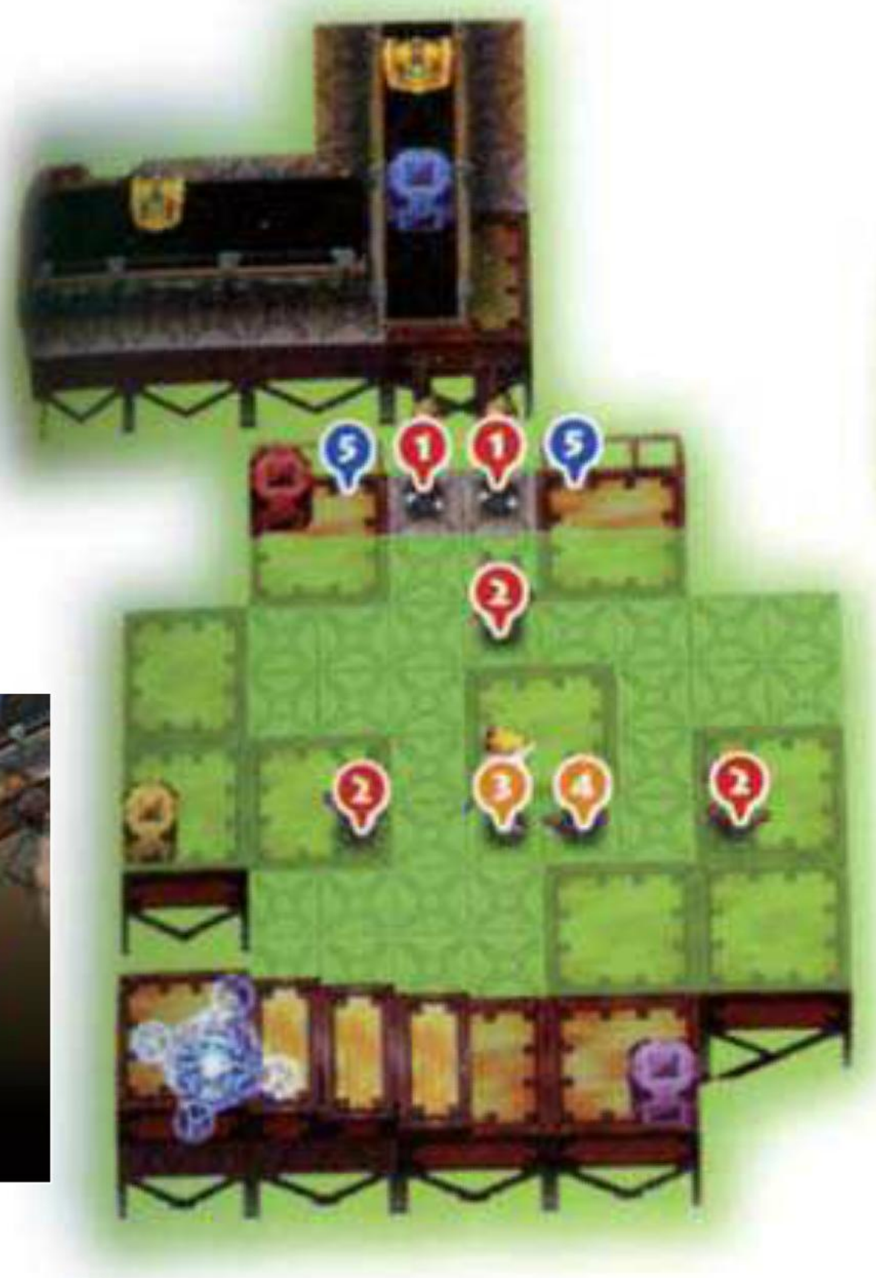


剧情战斗中，阿库塔雷装备了魔能力“スターオーラ”，因此会大幅修正人型角色对其造成的伤害值，可以考虑操作普利尼等魔物型角色进行组合攻击。二回战以后，“覆面ヒーロー”会取代阿库塔雷作为敌人出现。

STAGE 3 愚者どもの福音室

标记	名称	Lv	数量
红色①	アバドン（仅初次出现）	5	2
红色②	ネコサーベル	4	3
橙色③	アクターレ（仅初次出现）	3	1
橙色④	ピンク（仅初次出现）	3	1
蓝色⑤	バウンサー	5	2

在本关内，阿库塔雷以及寝子猫族的“ピンク”作为第 3 势力登场，他们不受玩家控制但是会自动与敌人交战，而即使在战斗中这两人成了炮灰，也丝毫不会影响玩家过关。本地图内正上方的宝箱，需要将两个色块叠高才能拿到。





STAGE 4 阿呆鸟の巣穴

开战后敌方两个猪人族会发动怒合体，而寝子猫则会与“アバドン”进行魔变身，能力均会有较大提升。如果此时还不熟悉这两个系统的运用，就不要贸然深入了，逐个击破的难度其实也并不大。





标记	名称	Lv	数量
红色①	アバドン（仅初次出现）	5	2
红色②	プチオーク	5	3
红色③	ネコサーベル	5	2
蓝色④	バウンサー	5	2

STAGE 5 合言叶は凄惨第一

标记	名称	Lv	数量
红色①	エミーゼル（仅初次出现）	7	1
红色②	ヒーラー	6	2
红色③	アバドン（仅初次出现）	5	4
蓝色④	赤ドクロ（强）	7	1
红色⑤	バウンサー	5	4

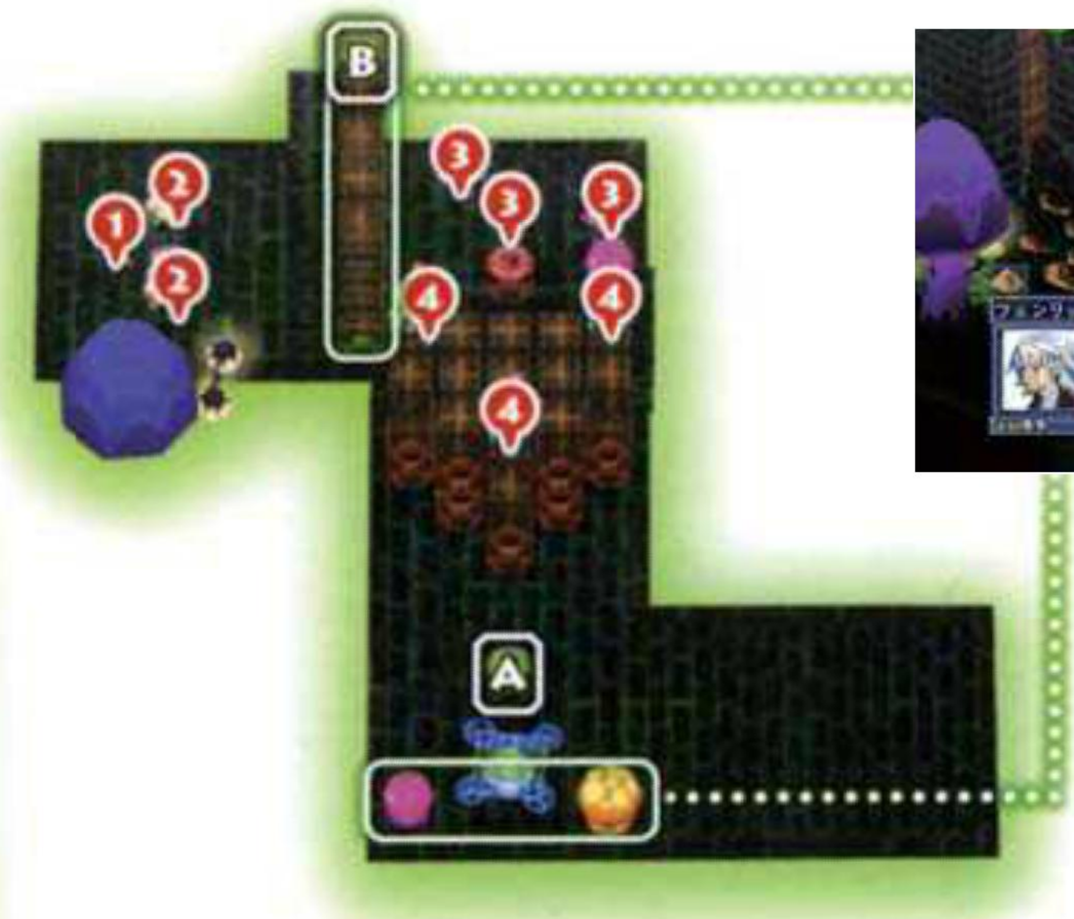


提醒大家的是，本关的剧情战 GAME OVER 之后会进入 BAD END，直接开始二周目，所以想要收集全结局的务必在这里全部战死一次。而二回战以后“赤ドクロ”会取代剧情战里的 NPC 出现，战斗中优先将担当回复的“ヒーラー”击破。

第2话 プリニー・ウォーズ

STAGE 1 腐れ病の寝床

标记	名称	Lv	数量
红色①	シーフ	9	1
红色②	エリンギャー	8	2
红色③	レッドブロブ	7	3
红色④	ゴースト	7	3





本关场景内有大量色块组成一堵高墙，如果不将这些色块消去，那么则无法与敌人交手。消去色块的方法很简单，如同教学中一样，只要将相同颜色的色块连接在一起即可相抵；同种颜色已经连在一起的色块是无法单独抽出来的，但是可以对其进行破坏以实现破坏连接的效果。

STAGE 2 骸生む菌糸たち

标记	名称	Lv	数量
红色①	レディファイター（仅初次出现）	9	3
红色②	绿ドクロ（仅初次出现）	9	2
红色③	ボガート	8	4
红色④	ゾンビ	8	4

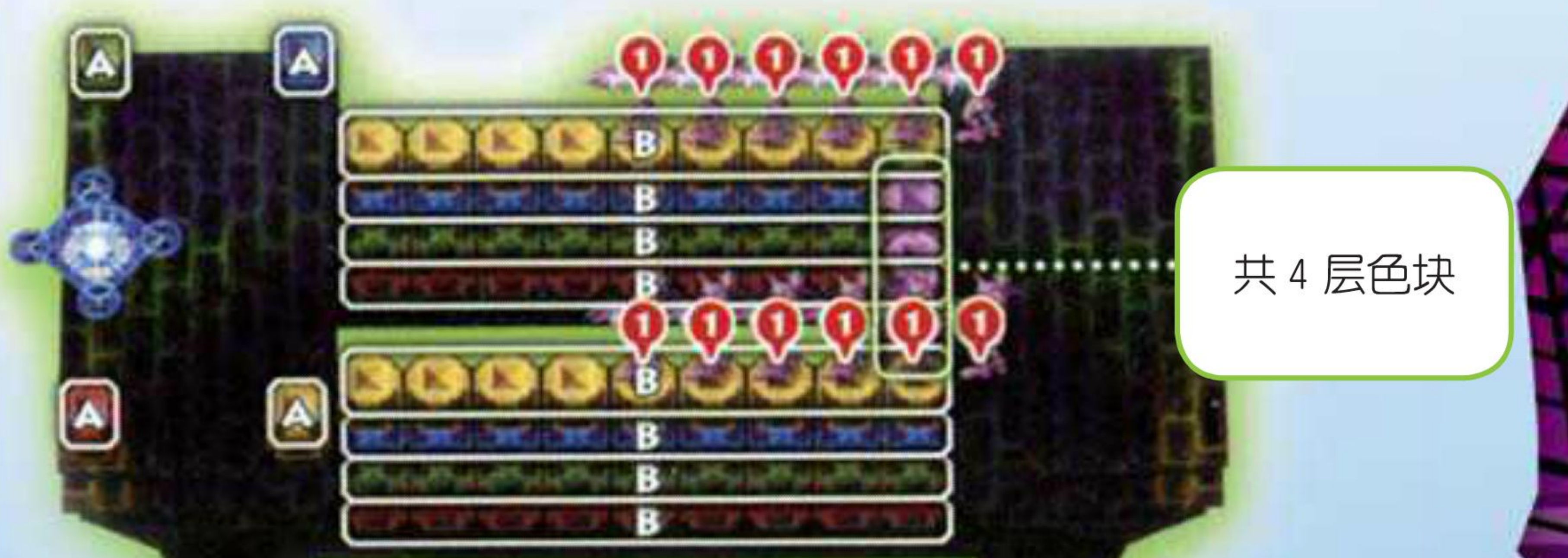
站在关卡内的蓝色带之上会有 HP·SP 反转的效果，建议先从绿色带的敌人开始攻关，将左上角的蓝色块放置于蓝色带之上，这样原本蓝色带的魔法类杂兵的射程就会全部减为 1，消灭起来会轻松很多。二回战之后，蓝色带与绿色带之上的敌人配置均发生变化，不过新增了金钱 +50% 的特殊效果，战斗时不妨适当利用。



STAGE 3 探索者の尸森

标记	名称	Lv	数量
红色①	グール	7	12

本场景的两块区域由四种色块连接而成，而敌人分别位于这两条“连桥”之上。因为无法利用现有色块将连桥完全消去，所以最简单的也是最保守的办法，利用一名防御较高的角色堵住连桥，只要后方有回复以及火力援助并不断推进即可。如果队伍中能做肉盾的只有一名角色，那么可以使用色块相消来降低其中一个连桥的高度，这样敌人就过不来了。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

STAGE 4 囁きかける咒诅

标记	名称	Lv	数量
红色①	エミーゼル（强）（仅初次出现）	12	1
红色②	ボガート	11	5
红色③	レッドブロブ	10	3
红色④	グール	10	3

本关开始之后需要先使用远距离攻击将对面的红色块破坏，注意攻击后不要贴着红色块的正对岸，敌方会打到那一格。如果想让战斗变得更有效率，玩家也可以考虑使用绿色块伤害值扩散的特殊效果。エミーゼル的远程魔法威力很高，最好不要独自深入敌阵。本关剧情战 GAME OVER 直接进入 BAD END。



STAGE 5 毒妇の计略

标记	名称	Lv	数量
红色①	フーカ（强）（仅初次出现）	14	1
红色②	ヘビーナイト	13	4
红色③	マタンゴ	12	4
红色④	グール	11	2



蓝色带上的“ワープ”效果是每回合结束后，位于该色带之上的角色会随机传送。为了避免意外的发生，最简单的策略是将我方全员分配在地图下方出发点左右两翼的边角，这里不受色带效果影响，可以守株待兔将敌人逐一歼灭。本关剧情战 GAME OVER 直接进入 BAD END。

STAGE 6 废弃物の祭坛

标记	名称	Lv	数量
红色①	レッドブロブ（强）（仅初次出现）	15	1
红色②	グリーンスライム	15	1
红色③	グリーンスライム	14	3
红色④	グリーンスライム	13	4

本关的剧情战需要花点头脑与策略才能顺利通关，原因在于地图内色带的增殖效果，如果不将色块破坏，敌人每回合都会自动复制分裂。开场后先将一名我方角色投掷到地图右侧的孤岛，将红色块破坏，这样便能造成连锁使得全地图的色带消失，战斗就会轻松不少。二回战以后，敌人的配置会出现变化。



第3话 最终兵器、现る

STAGE 1 杀し屋たちの迷宫

标记	名称	Lv	数量
红色①	ビーストティマー	16	2
红色②	モスマン	15	5
红色③	ガーゴイル	15	3
红色④	シーフ	14	4
红色⑤	プチオーク兄贵	14	3

由于出发点周围的蓝色带具有攻击力提升的效果，所以玩家不妨以此为据点将来犯的敌人一一消灭，这样可以节省很多不必要的力气。另外，敌人中的“モスマン”对近身攻击有着极高的回避率，战斗中记得使用射程 2 以上的特殊技或者弓与铳等武器对其进行攻击。





STAGE 2 灼热の安乐死

标记	名称	Lv	数量
红色①	ガンナー	18	1
红色②	ビーストティマー	18	1
红色③	ガーゴイル	18	2
红色④	メッセンジャー	17	4
红色⑤	ボガード	17	4



本关是游戏初期练级赚 Mana 的最佳关卡，不仅地图内分别有经验值 +50%、Mana+50% 以及金钱 +50% 的色带效果，敌人也扎堆凑在一起，在这里适当强化一些角色非常划算也极为方便。不过战斗中建议玩家主动出击，二回合以后敌人会自动向我方据点逼近。



STAGE 3 审判の锁

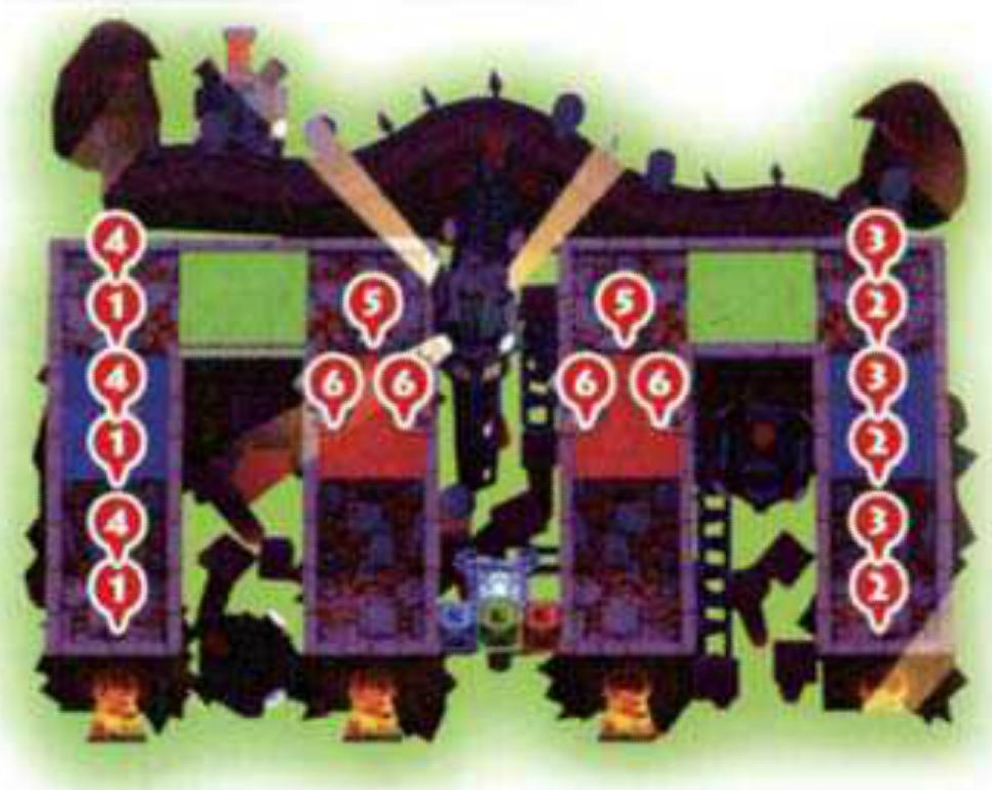
标记	名称	Lv	数量
红色①	ビーストティマー	20	2
红色②	ガーゴイル	19	4
红色③	プチオーク兄贵	18	3
红色④	モスマン	18	3

站在地图的绿色带之上会有每回合自动扣减 HP 的效果，战斗中比较麻烦。除了常规打法，玩家也可以采用龟缩式前进战术，等待主动上前的敌人自取灭亡。



STAGE 4 怨み报复路

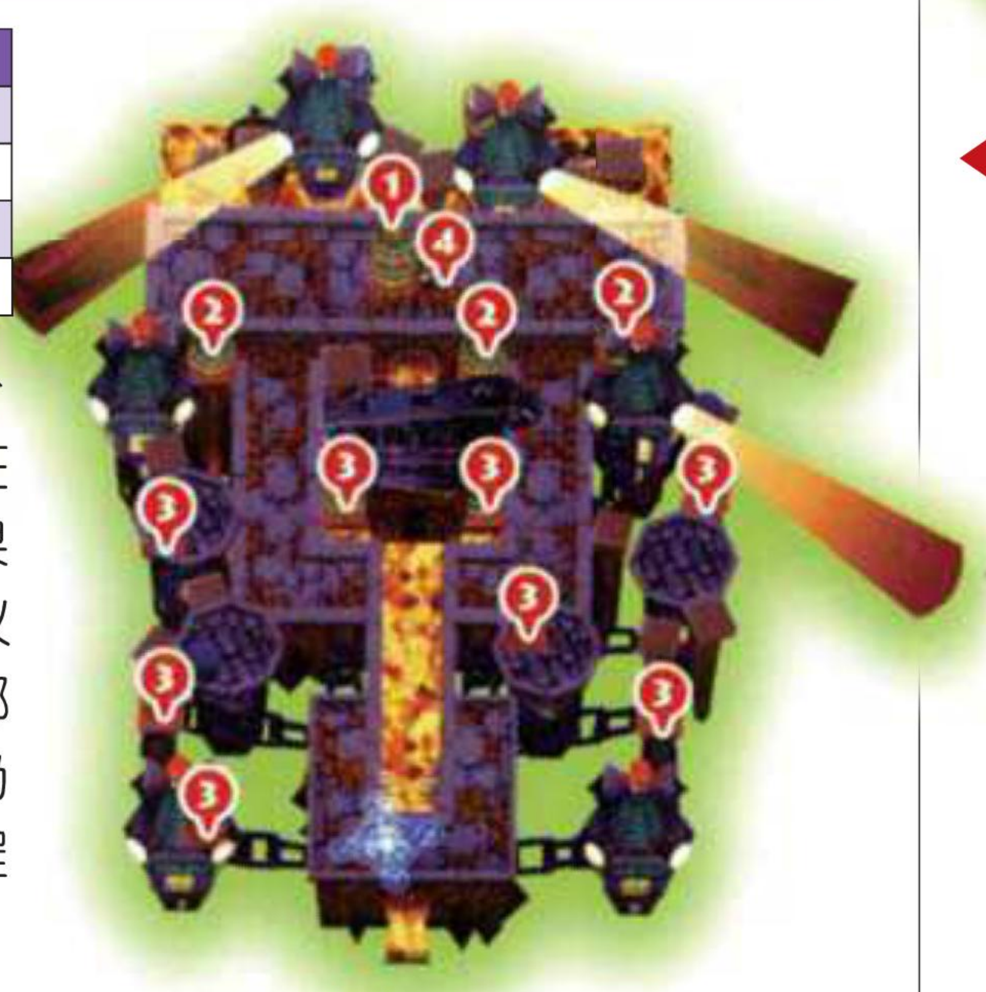
标记	名称	Lv	数量
红色①	赤ドクロ	21	3
红色②	シーフ	21	3
红色③	モスマン	20	3
红色④	ボガード	20	3
红色⑤	レディファイター	19	2
红色⑥	ガーゴイル	19	4



在出发据点的附近有三种颜色的颜色块。首先将绿色块放置在蓝色带之上并破坏，接着再将红色块放置在绿色带之上并破坏。这样一来，地图中所有色带的颜色就会全部被统一为红色，此时再把具有“我方强化 +50%”效果的色块放置在色带之上，战斗就会变得轻松许多。

STAGE 5 大暗黑处刑台

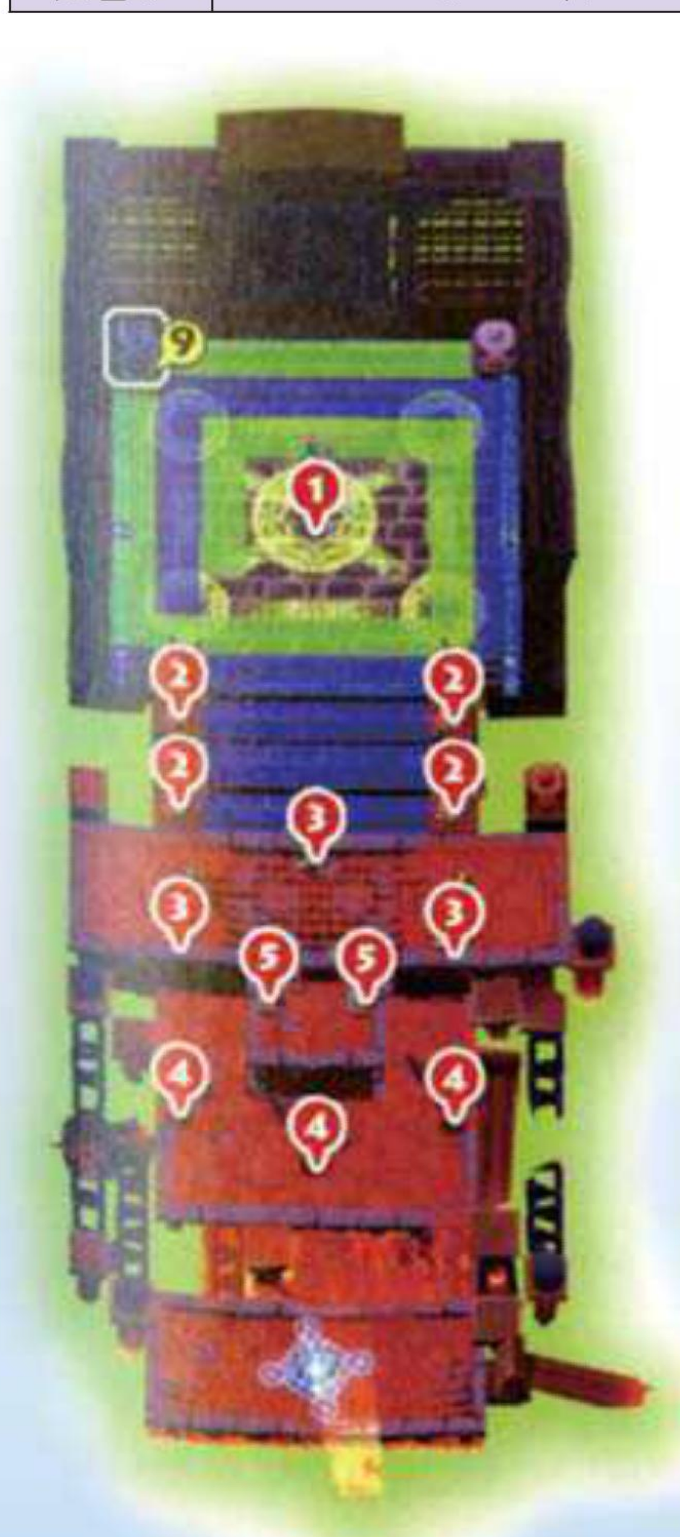
标记	名称	Lv	数量
红色①	ハンター	23	1
红色②	アーチャー	22	3
红色③	シーフ	22	8
红色④	ゴーブス	22	1



本关敌人中的弓手“アーチャー”射程较长，并且初期便站在“攻击次数 +1”的色块之上，如果直接从正面突破会非常辛苦。建议使用移动力较高的角色，配合投掷一口气接近敌人并将其从色块上扔下来。而装备镜的“シーフ”射程为 6，最好同样计算一番后再行动。

STAGE 6 禁断の特别房

标记	名称	Lv	数量
红色①	デスコ（强）（仅初次出现）	24	1
红色②	ガーディアン	23	4
红色③	ゴーブス	22	3
红色④	モスマン	21	3
红色⑤	ガーゴイル	21	2

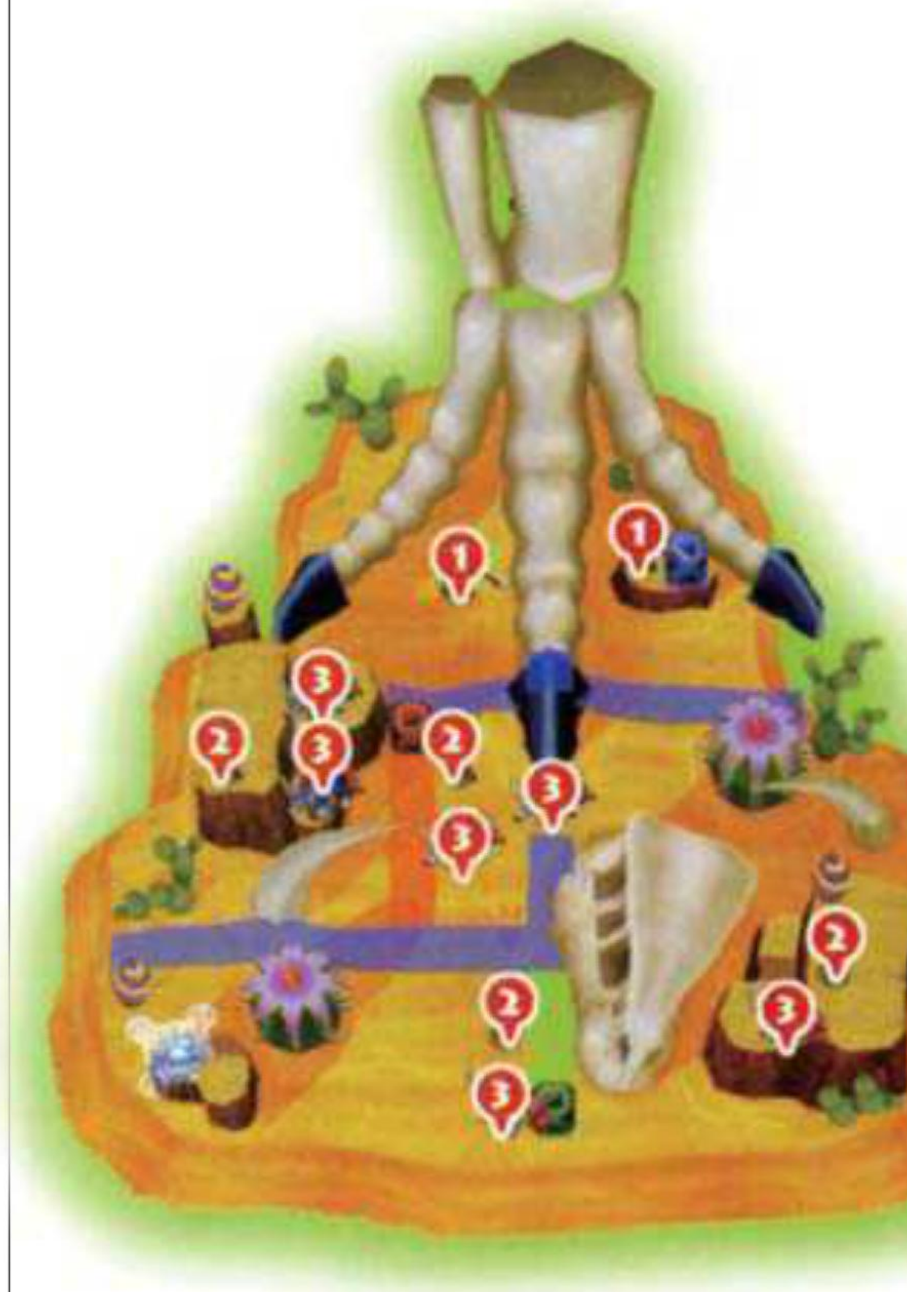


本关只要将デスコ击破即可通过，而失败则直接进入 BAD END。地图分上下两部分，红色带之上不可以远距离攻击，因此只能耐心地将敌人逐一歼灭。第 10 回合开始，デスコ身后左上角的蓝色块会自动爆破，此时玩家就可以靠近她了。由于デスコ的特殊技非常强力，建议玩家将右侧的红色块丢入其活动范围封印远距离攻击，然后再一口气集中攻击。



第4话 エミーゼルの死

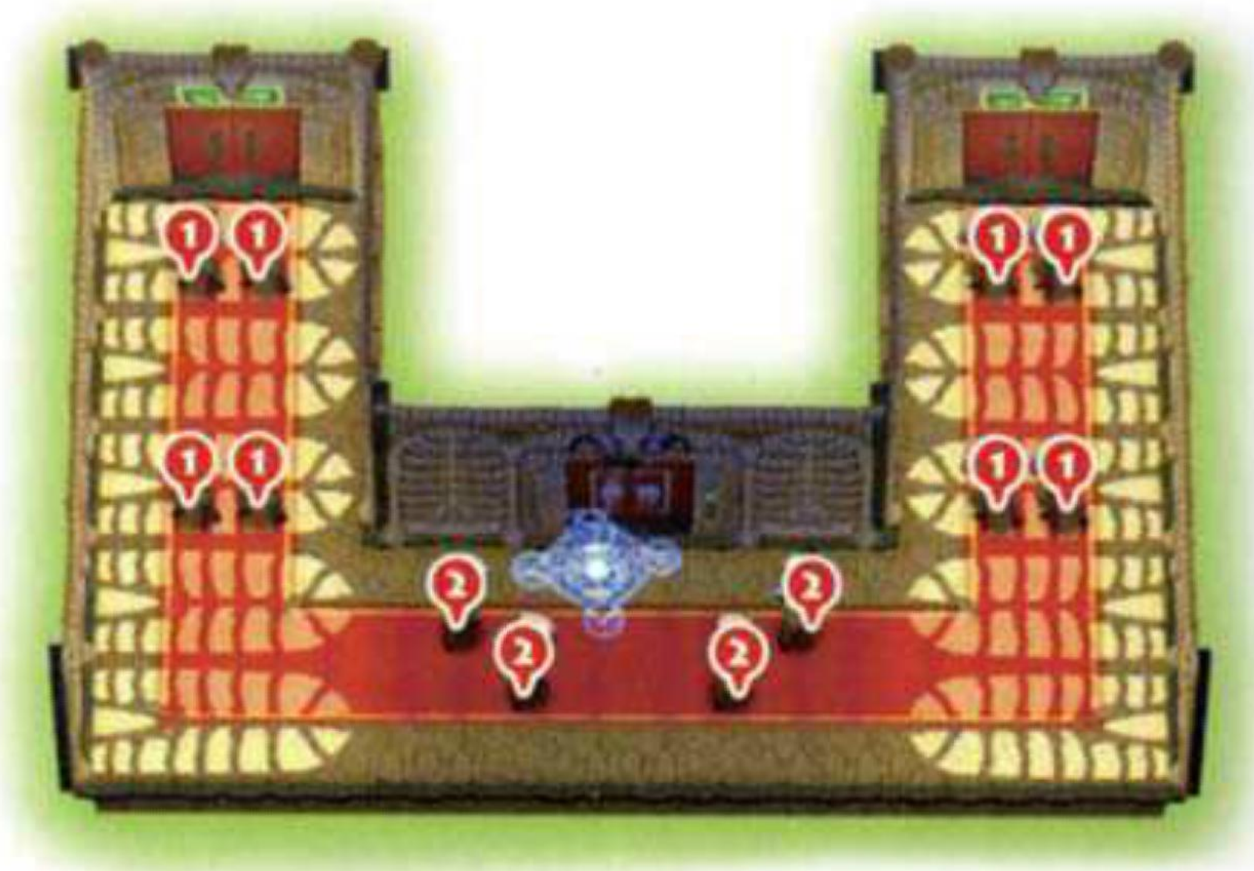
STAGE 1 立ちはだかる巨神



标记	名称	Lv	数量
红色①	情报局员	22	2
红色②	情报局员	21	4
红色③	クーシー	21	6

由于地图中有不少“进入禁止”的色带阻隔，因此必须一边破坏色块一边前进。当然，如果有远程攻击的角色，即使不越过色带也同样可以对敌人进行攻击。从本关开始，会有大量名为“情报局员”的敌人出现，这种敌人对正面攻击的回避率很高，战斗中记得在侧面对其攻击

STAGE 2 腐败の心脏部

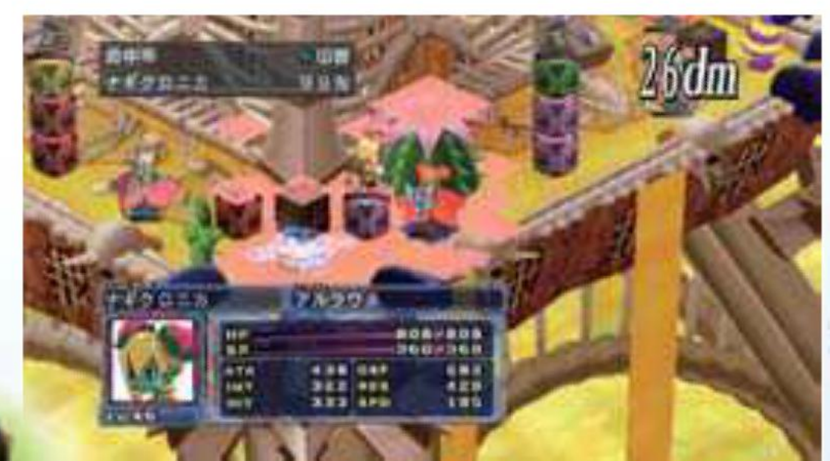


标记	名称	Lv	数量
红色①	情报局员	24	8
红色②	情报局员	23	4

和前一关类似，本关敌人全部为情报局员，但场地更小，敌人会从两边将我方围住。战斗中多使用范围攻击的特殊技，可以很快将敌人清剿完毕，同样也要尽量在侧面攻击，情报局员对正面攻击的回避率很高。

STAGE 3 伪りの尖塔

标记	名称	Lv	数量
红色①	情报局员	26	1
红色②	アルラウネ	26	4
红色③	情报局员	25	4
红色④	モスマン	25	4





本关的地图内有五座色块堆叠而成的高塔，其中靠近我方据点的两座高塔上的敌人开战后就会主动靠近，而其余三座则需要主动出击将它们引出来。由于大量的色块都具有无敌的效果，所以善加利用可以让等级较低的角色赚取一些经验值，虽然效率不高但成功率百分百。

STAGE 4 共谋する嘘たち

标记	名称	Lv	数量
红色①	情报局员	27	4
红色②	クーシー	27	4
红色③	情报局员	26	2
红色④	クーシー	26	4



本关的地图乍看和 4–2 几乎一样，只是多了一些不同颜色的色块。为了使用相同的色块相互抵消从而打通道路，玩家只有先进攻左侧再返回右侧。即便隔着色块，玩家也是可以攻击到敌人的。另外提醒玩家，地图左上角的两个宝箱位于水色的色块之上（每回合 HP 减少 20%），第 7 回合宝箱就会消失，出手太慢的话玩家就拿不到这两个宝箱里的“レジェンド”了。



STAGE 5 破灭的な情报操作

标记	名称	Lv	数量
红色①	情报局员	29	4
红色②	プチオーク兄贵	29	1
红色③	メッセンジャー	29	1
红色④	アルラウネ	26	1
红色⑤	ヘルハウンド	26	1
红色⑥	情报局员	28	10

我方据点周围的水色带具有禁止举起目标对象的效果，这就意味着玩家无法清剿外岛的杂兵。所以开场后先让远程攻击角色将地图右侧的绿色块打掉，这样才能消除前进过程中的障碍。另外关于宝箱记得至上而下回收，不少台阶都有高度差，跳跃能力低的角色不可逆向攀爬。





STAGE 6 堕落しゆく顶上

标记	名称	Lv	数量
红色①	情报局局长（强）（仅初次出现）	31	1
红色②	情报局员	30	2
红色③	情报局员	29	4
红色④	骨龙	29	3
红色⑤	アルラウネ	28	2
红色⑥	クーシー	28	2

从据点出发时，不要站在红色的色带（传送）之上；中央岛的紫色带具有攻击力 +50% 的效果，虽然对我方和敌方均有效，但如是没有 HP 比较厚的角色，建议还是先将紫色块打掉。本关的 BOSS 情报局局长由于会进行魔变身，能力值非常高，所以最好能在一回合之内将其消灭。



第5话 业欲の天使

STAGE 1 灾厄の游技场

标记	名称	Lv	数量
红色①	假面ヒーロー（仅初次出现）	32	1
红色②	プチオーク	32	1
红色③	コーブス	32	1
红色④	ネコマタ	32	6
红色⑤	ワーキャット	30	4

本关第一次出现会无规则移动的颜色块，这四个颜色块位于地图正上方，每到敌方回合就会无序地向前后左右移动一格，这给战斗带来了很大的不确定因素。除了比较稳妥地依赖色带效果进行战斗，玩家也可以直接将正上方的色块破坏再消灭剩下的敌人。





STAGE 2 威严の失坠

标记	名称	Lv	数量
红色①	ネモフィラ	32	4
红色②	コカトリス	32	4
红色③	ヘルハウンド	32	4
红色④	ネコマタ	32	4



由于紫色带的敌人攻击力 +50%，所以开场后让我方角色前往左右两侧的绿地内，站在那里的黄色块之上有传送的效果，通常来说，玩家很容易就能被传送至地图左上角靠近颜色带的区域，将色块破坏后，战斗的难度就会降低不少。初次登场的敌人怪鸟族“コカトリス”的特殊技为范围攻击且附带异常效果，并且玩家在邻接它的位置不能使用特殊技，建议通过远程魔法攻击。另外，5–2 是主线流程中最适合练级的关卡之一，具体步骤与方法在前文中有详细介绍。



STAGE 3 崩落するプライド

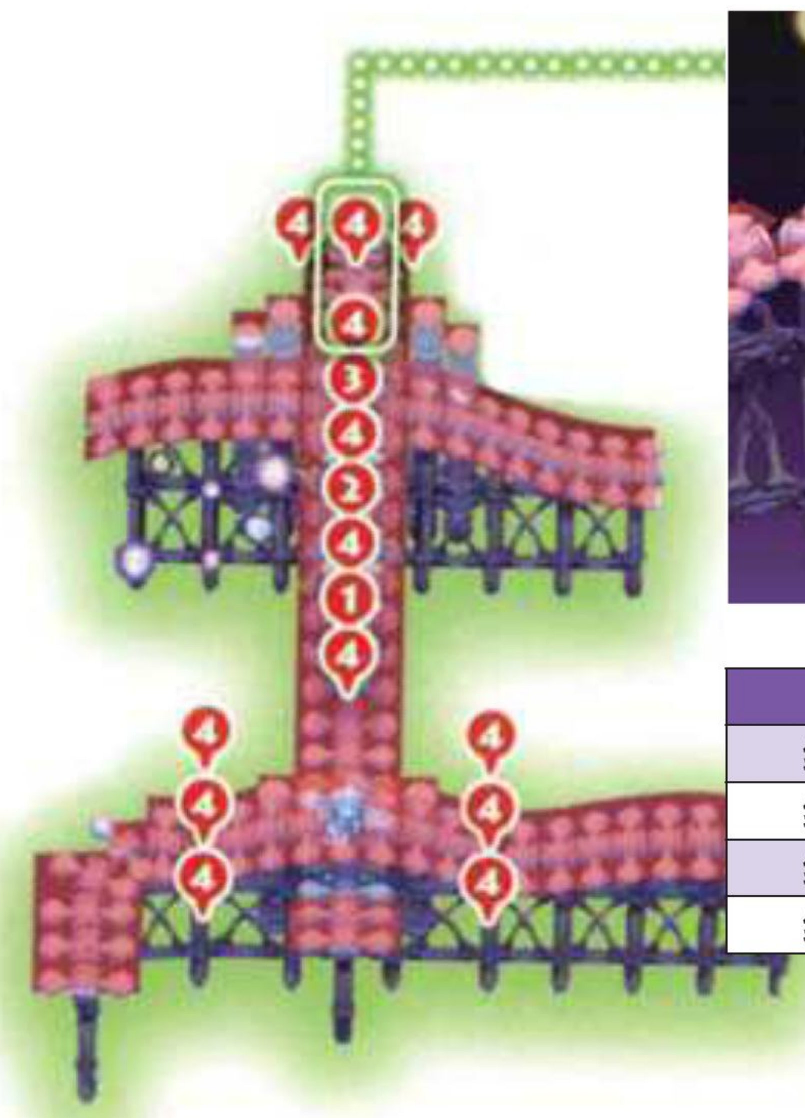
标记	名称	Lv	数量
红色①	コカトリス	37	1
红色②	赤ドクロ	33	1
红色③	绿ドクロ	33	1
红色④	青ドクロ	33	1
红色⑤	赤魔法使い	33	1
红色⑥	青魔法使い	33	1
红色⑦	绿魔法使い	33	1
红色⑧	ワーキャット	32	9
红色⑨	コカトリス	32	2
橙色⑩	ブルカノ（仅初次出现）	35	1

站在“伤害反转（ダメージ反转）”的色块之上，角色受到伤害会转为HP回复，反之使用“ヒール”等魔法进行恢复指令则会受到伤害。作为第三势力登场的ブルカノ在战斗中不用理会，如果我方队伍中没有能使用恢复魔法的角色，那么就需要想办法将敌人从色块上搞下来。





STAGE 4 悲剧コ-スタ-





标记	名称	Lv	数量
红色①	绿魔法使い	34	1
红色②	青魔法使い	34	1
红色③	エンプーサ	34	1
红色④	ボディガード	33	1

本关的整个地图几乎都被红色带覆盖，玩家在此区域内无法进行远距离攻击。这时便需要1至1名HP以及防御力较高的角色一路推进，同时配备回复或者辅助型角色紧随其后。禁止远距离攻击的蓝色块位于地图最深处。

STAGE 5 永久死の观览车

标记	名称	Lv	数量
红色①	ハンター	35	4
红色②	シャーマン	35	2
红色③	メッセンジャー	34	4
红色④	バキエル	22	2





受蓝色块效果的影响，盘踞在绿色带之上的“バキエル”超强化3倍，并且每回合等级会自动上升10%，因此是玩家必须优先解决的目标。多使用投掷与配合，迅速移动至观览车的后方并将バキエル抛出色带范围之外，这样战斗就算是成功一大半了。

STAGE 6 回转木魔

标记	名称	Lv	数量
红色①	ブルカノ（强）（仅初次出现）	39	1
红色②	プリニー队	36	17

开场后ブルカノ会进行二刀流魔变身，每次行动可以攻击两次，这一行动规律对于特殊技也同样适用。玩家进入其攻击距离后不要排成一列以免受到范围伤害，可以多用一些较弱的板凳角色作为诱饵，为消灭BOSS争取时间。如果给フーカ装备了“ふくしゅうスロー”的魔能力，玩家可以将场地内的“プリニー队”丢掷使用，可以一举两得。本关GAME OVER进入BAD END。



第6话 Aウイルスハザ-ド

STAGE 1 冬精灵の墓所

标记	名称	Lv	数量
红色①	シューター	40	2
红色②	ビーストチーフ	40	1
红色③	メッセンジャー	40	2
红色④	ワーキャット	40	2
红色⑤	ガーディアン	40	2



要想提高本关的战斗效率，就需要活用“敌弱体化-50%”来抵消“敌强化+50%”的不利效果。战斗开始后敌人会进行魔变身，此时将据点左侧的绿色块搬运至紫色块之上，再从场地右侧移动到敌方区域进行战斗。注意战斗的过程中不要使用范围攻击命中场景内的目标，会有僵尸出现。

STAGE 2 死の最前线

标记	名称	Lv	数量
红色①	Aウイルス发症者（仅初次出现）	43	1
红色②	Aウイルス感染者（青ドクロ）	41	2
红色③	Aウイルス感染者（シューター）	41	4
红色④	Aウイルス感染者（假面ヒーロー）	41	8
红色⑤	Aウイルス感染者（ウィッチドクター）	40	3
红色⑥	变身ヒーロー	42	1



在“禁止进入”的颜色块影响下，玩家的行动范围会受到一些影响。将蓝色块消除的过程中，注意敌人会从高台上方一涌而下，只要不被包围即可，本关的难度并不大。

STAGE 3 恶辣者の砒

标记	名称	Lv	数量
红色①	Aウイルス发症者（仅初次出现）	44	3
红色②	Aウイルス感染者（ドラゴン）	43	4
红色③	Aウイルス感染者（メッセンジャー）	42	2
红色④	Aウイルス感染者（スペクター）	42	2
蓝色⑤	ウォリアー	44	1
蓝色⑥	シューター	44	1
蓝色⑦	假面ヒーロー	44	1

站在蓝色的颜色带之上炎属性－100%，当敌人位于这些色带之上时，使用附带炎属性的攻击可以对其造成两倍伤害，例如フーカ的“爆弹ノック”。剧情战完成后再次进入本关，敌人的配置会略有变化。蓝色⑤、⑥、⑦会取代“Aウイルス发症者”的位置。



STAGE 4 奈落の蜃气楼

标记	名称	Lv	数量
红色①	Aウイルス发症者（仅初次出现）	40	6
蓝色②	中忍	40	4



由于黄色的色带具有增殖效果，敌人的数量每回合都会自动+1，所以要想完成本关，战斗中每回合至少需要消灭两名敌人。本关敌人的炎属性值很低，多使用魔法可以轻松通过。



STAGE 5 踏み拉かれる者

标记	名称	Lv	数量
红色①	Aウイルス发症者（仅初次出现）	47	1
红色②	Aウイルス发症者（仅初次出现）	46	4
蓝色③	变身ヒーロー	47	1
蓝色④	ウォリアー	46	2
蓝色⑤	レディウォリアー	46	2
增援	Aウイルス发症者（仅初次出现）	40	28
增援	ウォリアー	44	3
增援	レディウォリアー	40	10
增援	シューター	40	4
增援	假面ヒーロー	40	4

本关的设计非常恶心，地图内除了我方一个据点之外，另外还有四个敌方据点。每回合开始，敌方据点中都会涌出大量增援，由于地图的通道极为狭窄，所以想在一回合内将地图内的敌人全部消灭有难度。好在敌人增援的数量是有限的（详见敌人数据列表），玩家也可以背靠地图的一端迎击所有敌人，注意适当节约 SP 的使用。





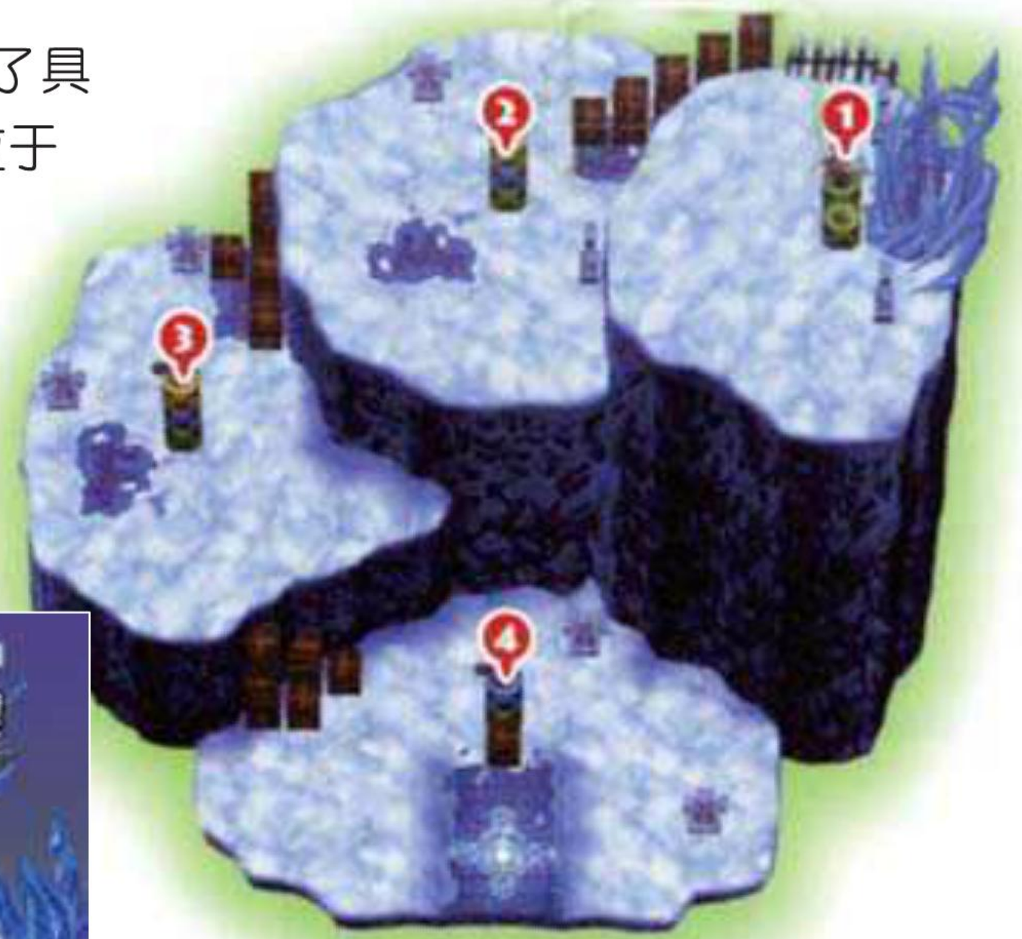


STAGE 6 散华する花束

标记	名称	Lv	数量
红色①	Aウイルス发症者（仅初次出现）	43	1
红色②	Aウイルス发症者（仅初次出现）	42	1
红色③	Aウイルス发症者（仅初次出现）	41	1
红色④	Aウイルス发症者（仅初次出现）	40	1
蓝色⑤	プチオーク亲方	43	1
蓝色⑥	プチオーク亲方	42	1
蓝色⑦	プチオーク亲方	41	1
蓝色⑧	プチオーク亲方	40	1

与 6-4 类似，本关也设置了具有增殖效果的色块。增殖色块位于地图最上方，玩家需要一路堆叠其他色块才能前进。队伍中弹跳力与移动力差的角色本战就可以不用上场了，移动中拖后腿反而会浪费时间。





STAGE 7 绝对暴の蹂躏

标记	名称	Lv	数量
红色①	アクターレ（强）（仅初次出现）	53	1
红色②	Aウイルス发症者（仅初次出现）	5	24
蓝色③	グール（强）	53	1
蓝色④	グール	5	24

本关的杂兵非常之多，作为 BOSS 出现的阿库塔雷则位于地图正上方，使用范围技一口气将路上的敌兵全部消灭，COMBO 提高之后，玩家的攻击力会得到额外加成，光杆司令阿库塔雷的实力完全不值得一提。本关 GAME OVER 后会进入 BAD END。







第7话 决战！暴君VS魔界大统领

STAGE 1 魔军侵攻

标记	名称	Lv	数量
红色①	シューター	51	2
红色②	ローグ	51	2
红色③	バウンサー	51	4
红色④	チェルノボグ	51	2
红色⑤	エンプーサ	51	4
红色⑥	バオマオ	51	4



本关红色块的“超浸食”效果可以令“敌强化 +50%”的色带每回合自动扩散，所以持久战会对玩家一方造成不利效果。二回战以后，本关的红色带会增加经验值 +100% 的效果，站在这些色带之上适当练一下级也是不错的选择。

STAGE 2 後悔の断片

标记	名称	Lv	数量
红色①	サイロス（强）（仅初次出现）	57	1
红色②	トロメイア（强）（仅初次出现）	56	1
红色③	バルティス（强）（仅初次出现）	56	1
红色④	バウンサー	55	6
红色⑤	ウォリアー	54	4
红色⑥	アイアンナイト	54	4
红色⑦	阴阳生	54	4

本关的敌人非常多，不过设计者非常贴心地准备了不同的色块可以供玩家自由搭配，地图也被整齐地划分为三个颜色块。红色带与绿色带的敌人无需多说，最深处蓝色带上的法师“サイロス”值得注意，他的移动力与射程分别为 4，玩家只有在距离其 8 格外的地方才能保证不被其雷属性魔法命中。当“サイロス”与“バルティス”两人邻接时，其受到的伤害值也会强制向下修正，因此玩家必须合理安排攻击的先后顺序。





STAGE 3 神话の崩坏

标记	名称	Lv	数量
红色①	チェルノボグ	56	8

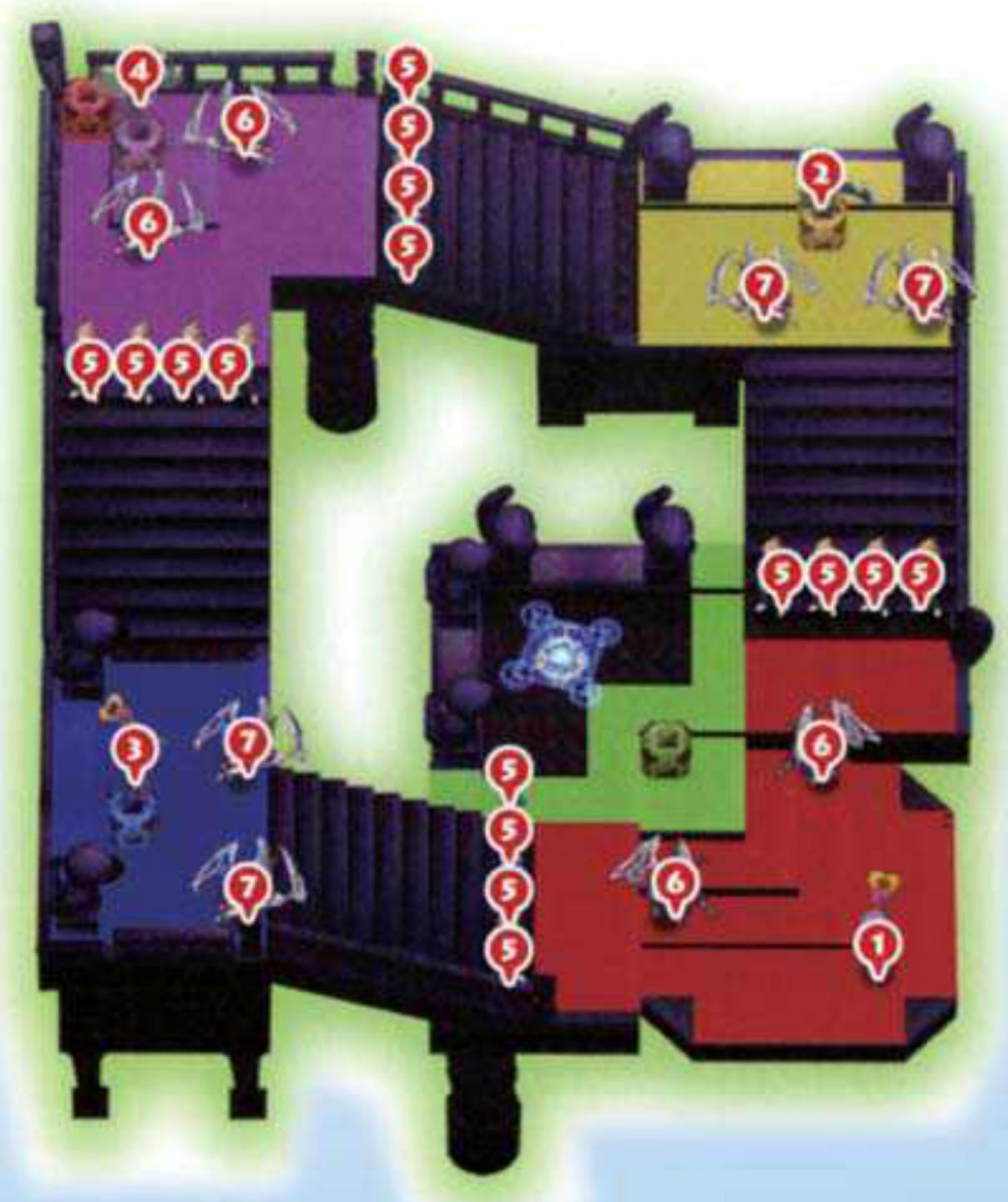
虽然本关只有一种敌人，但颜色带的效果却有点麻烦。蓝色带的效果为“ロンリー”，此色带上最多只能设置一名角色，而当敌人处在绿色带之中，不仅各项能力大幅增强，还具有每回合 HP 回复 20% 的效果。战斗中多使用远程攻击，确保敌方回合内不会受到包夹，这样才能顺利过关。如果之前玩家的队伍中有个别能力异常突出的角色，那么本关是最好的表现机会。



STAGE 4 暗の历史迹

标记	名称	Lv	数量
红色①	ガラテア（强）（仅初次出现）	59	1
红色②	レプラコン（强）（仅初次出现）	59	1
红色③	グラーシウス（强）（仅初次出现）	59	1
红色④	アルセイス（强）（仅初次出现）	59	1
红色⑤	ボディガード	57	16
红色⑥	チェルノボグ	57	4
红色⑦	チェルノボグ	56	4

本关开始后不要急于将据点附近的绿色块破坏，等台阶上的大量“ボディガード”以及“チェルノボグ”全部靠近后，用远程攻击将他们一一击破，这样就避免了被包围的危险。下层敌人消灭后将绿色块破坏，剩下的敌人就不那么棘手了。



STAGE 5 粛清に次ぐ粛清

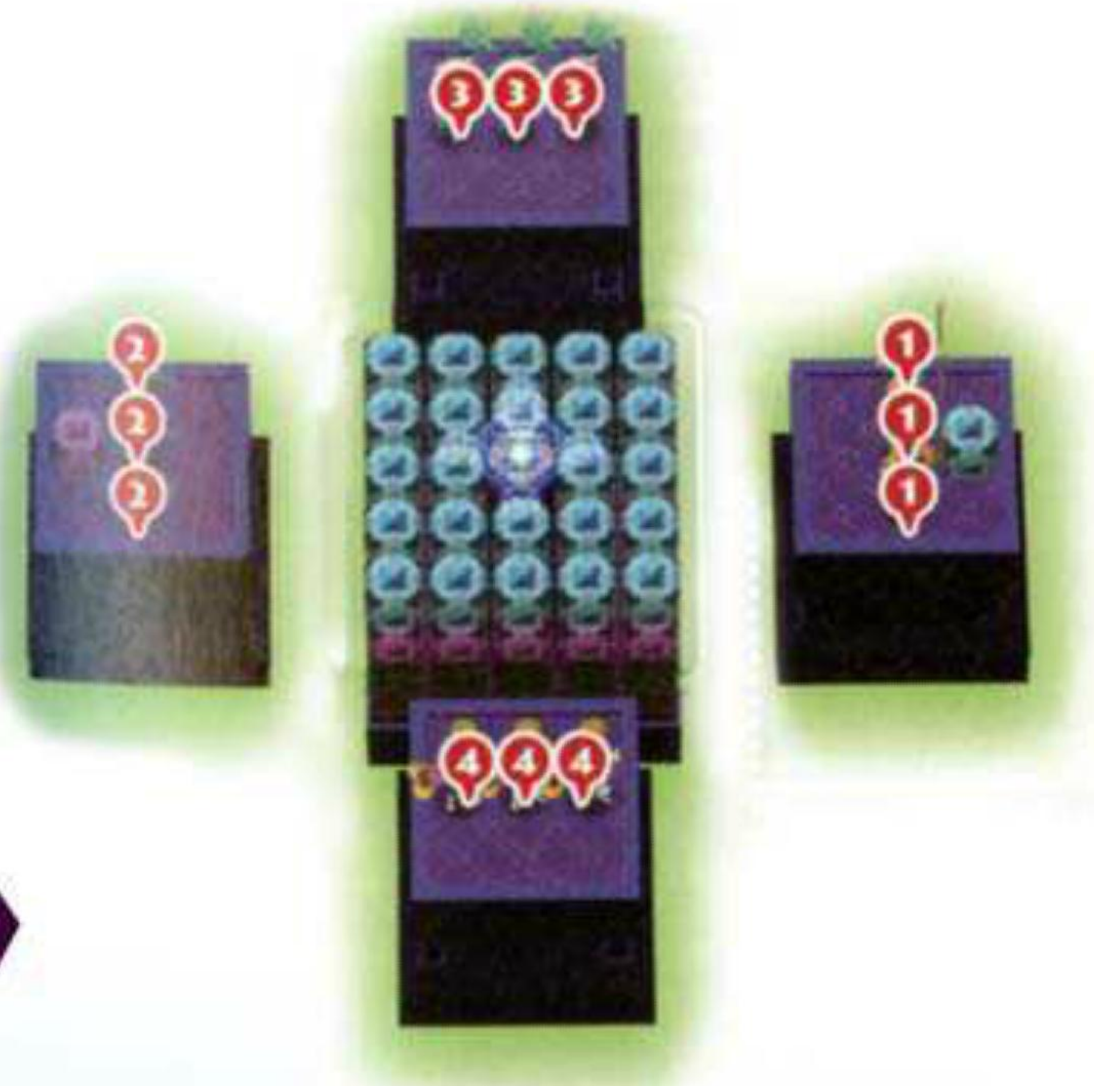
标记	名称	Lv	数量
红色①	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色②	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色③	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色④	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色⑤	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色⑥	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色⑦	魔界七神将（强）（仅初次出现）	60	1
红色⑧	プリニー队	20	14

尽管场景内被设置了大量的爆桶，但即便玩家去攻击它们也不会被引爆，所以战斗中并不需要担心会殃及池鱼。如果实在想发挥爆桶的效果，玩家也可以将普利尼或者爆桶直接丢出去，这样可以引起连环爆炸并对敌人造成伤害。迎战魔界七神将不要太过深入，逐一消灭才是最稳妥的战术。



STAGE 6 魔王の知恵试し

标记	名称	Lv	数量
红色①	スナイパー	62	3
红色②	アウトロー	62	3
红色③	ウィッチドクター	62	3
红色④	マジックナイト	62	3



只要站在中心岛的色块之上，玩家每回合都会扣减 20% 的 HP，并且受到敌人的攻击也会扩散给同伴。将我方主力角色分别投掷到上下左右的孤岛之上是最合适的战术，如果人手不足，那么就需要往孤岛上多投掷一名人型角色，只不过这样来回搬运的话会很耗费时间。

STAGE 7 饥狼飨宴

标记	名称	Lv	数量
红色①	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	65	1
红色②	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	65	1
红色③	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	64	1
红色④	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	64	1
红色⑤	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	63	1
红色⑥	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	63	1
红色⑦	ボディガード	63	18
红色⑧	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	62	1
红色⑨	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	62	1
红色⑩	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	61	1
红色⑪	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	61	1

魔界十魔王全部位于附带特殊效果的颜色带之上，战斗过程中需要想办法令它们尽量离开色带。要想使用更有效率的攻击手段，可以考虑多用属性魔法，大部分“十魔王”都若风属性或者水属性。和之前的关卡相同，当保镖（ボディガード）与其他敌人邻接时，攻击目标所受的伤害值会降低。







STAGE 8 魔界大统领执务室

标记	名称	Lv	数量
红色①	魔界十魔王（强）（仅初次出现）	69	1
红色②	退魔士	68	8
红色③	喧哗师	68	3
红色④	阴阳生	68	4



本关 BOSS 魔界大统领的实力要比之前的敌人高出很多，HP 也比较厚，我方主力角色如果在 70 级以下会非常艰苦，建议玩家去适当练一下级。注意 BOSS 的特殊技具有范围攻击效果，中了其异常状态“堕落”则可以使用“妖精の粉”进行回复。总而言之，等级是否过硬将决定本关的难度。



第8话 大决战！ラスボス VS ラスボス

STAGE 1 惨剧の幕开け

标记	名称	Lv	数量
红色①	バイオスーツ	67	16

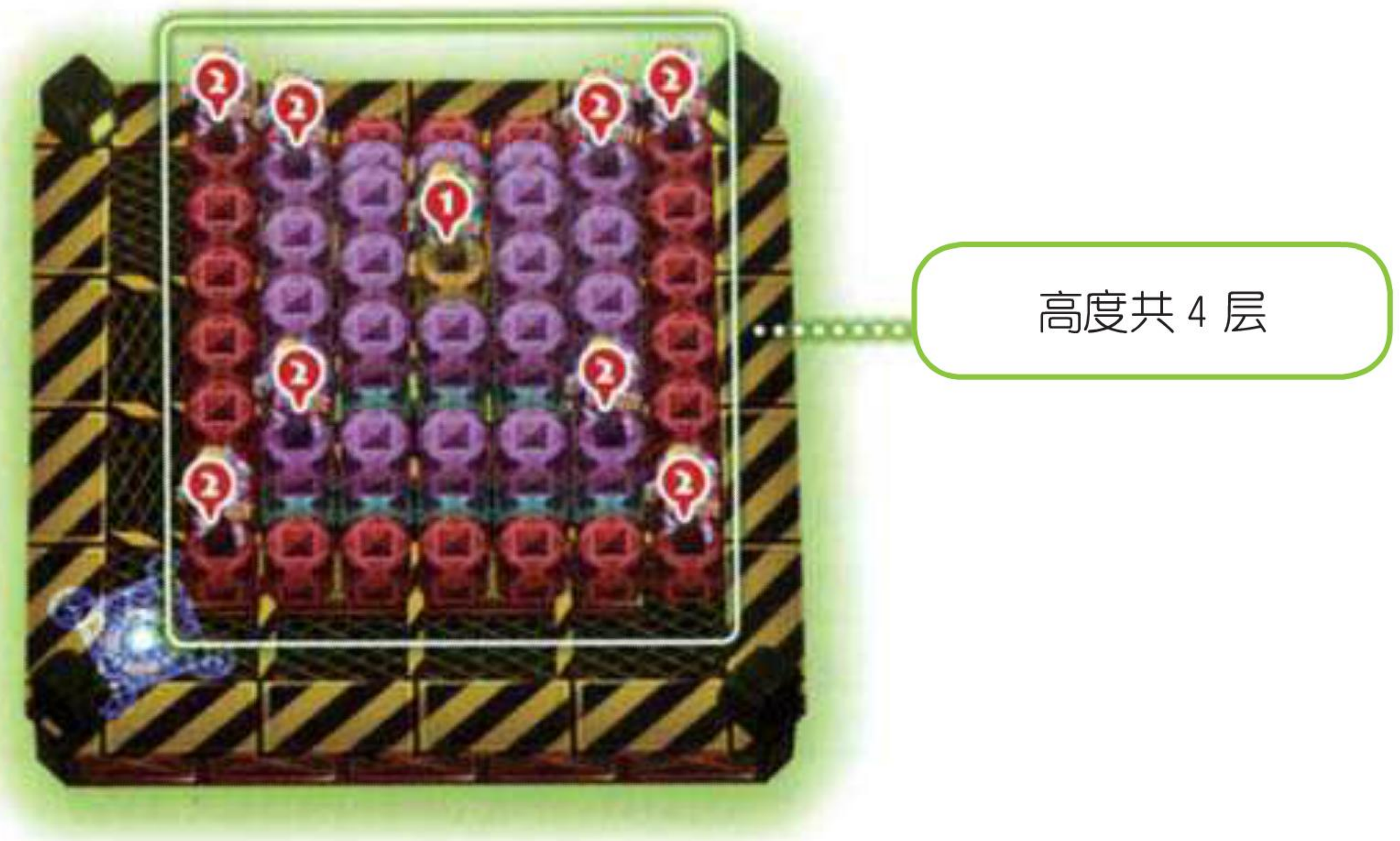
红绿两种色块叠加之后使得黄色带具有防御力 +100% 的效果，所以开场后要将它们破坏。不过值得一提的是，本关的所有机械杂兵都不会移动，而它们装备的铳又只能进行直线攻击，所以只要站在敌人的斜角之上就可以对其任意宰割了，平时的板凳队员也可以尽管派上场。



STAGE 2 终焉の升降机

标记	名称	Lv	数量
红色①	コンバット	68	1
红色②	バイオスーツ	68	8

本关的敌人全部盘踞在一座由颜色块堆叠的金字塔之上，色块之上分别有敌方无敌以及我方伤害20%的不利效果，所以必须将敌人搬运下来。金字塔看似很高，但实际需要移动的距离并没有多远，战斗只是费时一点罢了。



STAGE 3 セクション D

标记	名称	Lv	数量
红色①	ウッドゴーレム	70	2
红色②	ファルビティス	69	2
红色③	ネビロス	69	2
红色④	ブルーゼラチン	68	2
红色⑤	プチオーク亲方	68	2
红色⑥	ウォッチャー	68	2
红色⑦	ファンガス	68	2
红色⑧	ガスト	68	2
红色⑨	レイス	68	2

将HP较高的主力角色配置在紫色带之上阻止敌人前进，虽然紫色带上有“敌强化+50%”的效果，但好在同时每回合会有20%的HP回复，只要角色的攻击力够高应该不成问题。顺带一提，紫色块的“一击死”效果顾名思义，不管敌我双方有多少HP，命中一次即立刻死亡。



STAGE 4 无秩序な警钟

标记	名称	Lv	数量
红色①	ハンター	72	1
红色②	阴阳允	72	1
红色③	アコライト	71	2
红色④	プロフェッサー	71	2
红色⑤	デストロイヤー	70	1
红色⑥	星ドクロ	70	1
红色⑦	シューター	70	1
红色⑧	アイアンナイト	70	1
红色⑨	中忍	70	1
红色⑩	ボディガード	70	1
红色(11)	ビーストチーフ	68	5
红色(12)	ワーキャット	68	4

本关的敌人数量众多，但战术却极为简单，只要让我方主力角色站在据点附近的两个色块之上等待敌人靠近即可。如果蜂拥而上的敌人数量过多，也可以从后方据点进行援护攻击。



STAGE 5 セクション G9

标记	名称	Lv	数量
红色①	ソフィスト	72	4
红色②	パオマオ	72	4
红色③	ファフニール	72	6

据点附近的紫色带拥有敌强化+50%的效果，对我方非常不利。战斗开始后从地图上方前进，将蓝色块投掷至紫色带的范围内，这样玩家就可以在据点附近迎击敌人。“敌强化+50%”的色块位于地图右下角，距离较远很难破坏，所以战斗中还是要尽量阻止敌人进入紫色带。



STAGE 6 双头の钢铁龙

标记	名称	Lv	数量
红色①	星ドクロ	74	1
红色②	星魔法使い	74	1
红色③	バイオスーツ	74	4

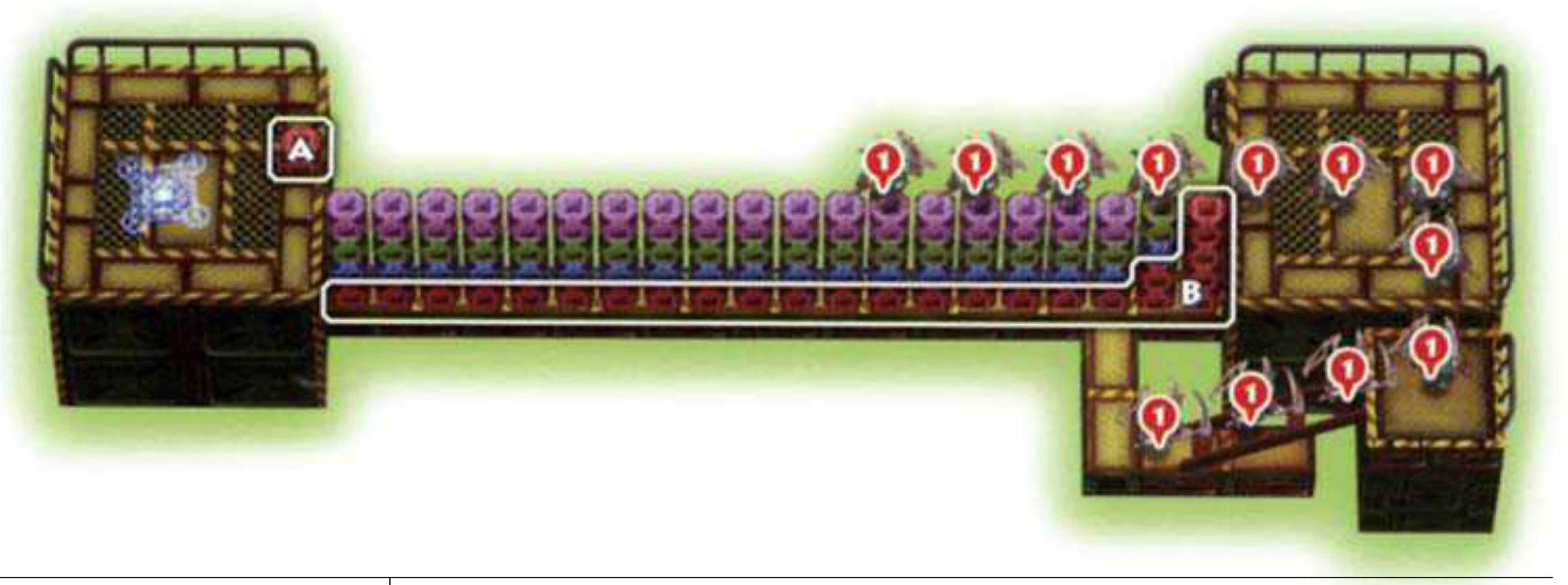


战斗开始后不用理会据点附近的机器人，直接使用绿色块将绿色的一层消去，接着依次按照红色以及蓝色的顺序消去颜色块，在下落的过程中机器人受到伤害会处于濒死状态而自爆，玩家无需操心。到达最下层后，使用远距离攻击消灭对面的“星ドクロ”，最后需要投掷我方角色到对面并消灭最后的敌人。

STAGE 7 无谋なる进击

标记	名称	Lv	数量
红色①	デス	75	12

四层不同的颜色块组成一条长 20 格的连桥，本关的敌人会排队从连桥上向我方靠近，除了最直接地以强力角色堵住连桥一骑当千，玩家也可以先将最靠近我方据点一端的紫色块、绿色块以及蓝色块自上而下破坏，然后再将据点附近的红色块投掷之下，这样便能造成颜色块连锁，地图内除紫色块以外的色块会一口气全部被消去。



STAGE 8 真の最终兵器

标记	名称	Lv	数量
红色①	デスゼット（强）（仅初次出现）	74	1
红色②	ソフィスト	74	2
红色③	アームズ	74	7

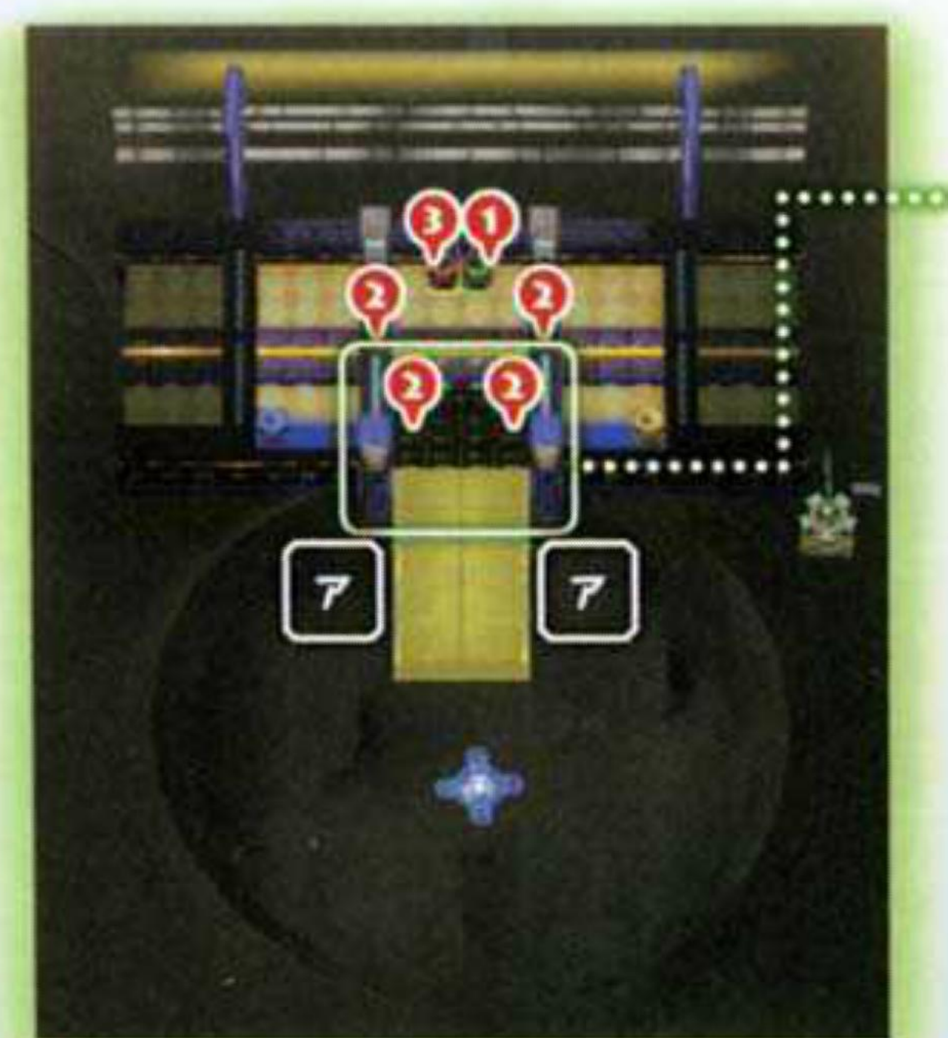
本关为二连战，所以首战需要保存战斗力或者适当准备回复 SP 的道具。第一场战斗红色带与紫色带的效果会每回合依次切换，首回合紫色带无法进入，而第二回合则是红色带无法进入，依此类推；第二场战斗的敌人只有作为 BOSS 登场的デスゼット，玩家的 HP 与 SP 均不会回复，而 BOSS 则会巨大化，能力大幅提升。此时最合适的策略应该是以板凳队员作为诱饵，主力队员与诱饵拉开距离对 BOSS 展开集中攻击，如此反复几个回合就能将 BOSS 降服。



第9话 最终决战！月と地球と约束と！！

STAGE 1 忧う月影

标记	名称	Lv	数量
红色①	アンドロイド（强）	76	1
红色②	ソフィスト	75	4
红色③	アンドロイド（强）	66	1



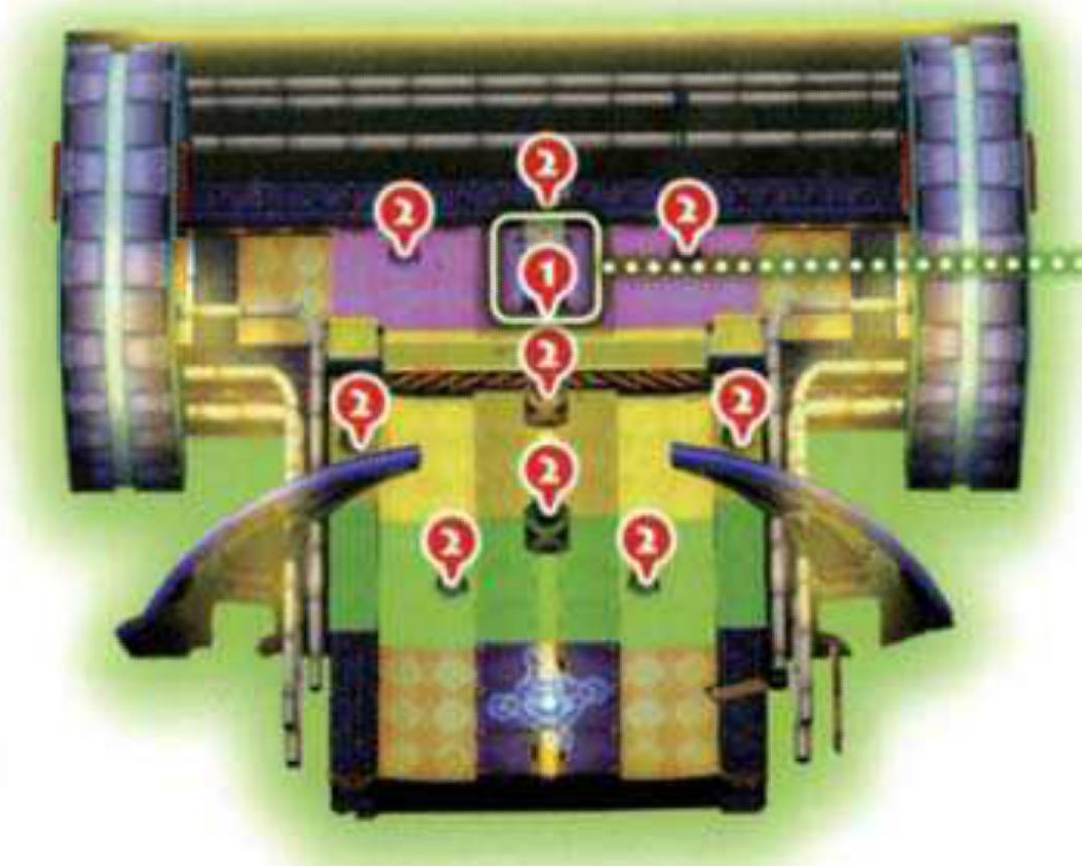


本关的敌人被隔在障碍物的另一端，因为黄色带之上无法远距离攻击，所以玩家会紧贴着障碍物进行破坏，不过这样一来就会遭到对面的敌人攻击。想要避免这样的情况发生，可以站在地图左右两侧的边缘进行远距离攻击。

STAGE 2 第 3 コロニ -

标记	名称	Lv	数量
红色①	起爆装置（仅初次出现）	77	1
红色②	アンドロイド	77	9

和普通关卡不同，本关的过关条件是将地图内的起爆装置破坏。鉴于起爆装置的 HP 比较高，笔者个人还是建议先将敌人清空在进行破坏。场地内“禁止进入”的色块不要一口气全部打掉，这样敌人就不会一口气蜂拥而上了。



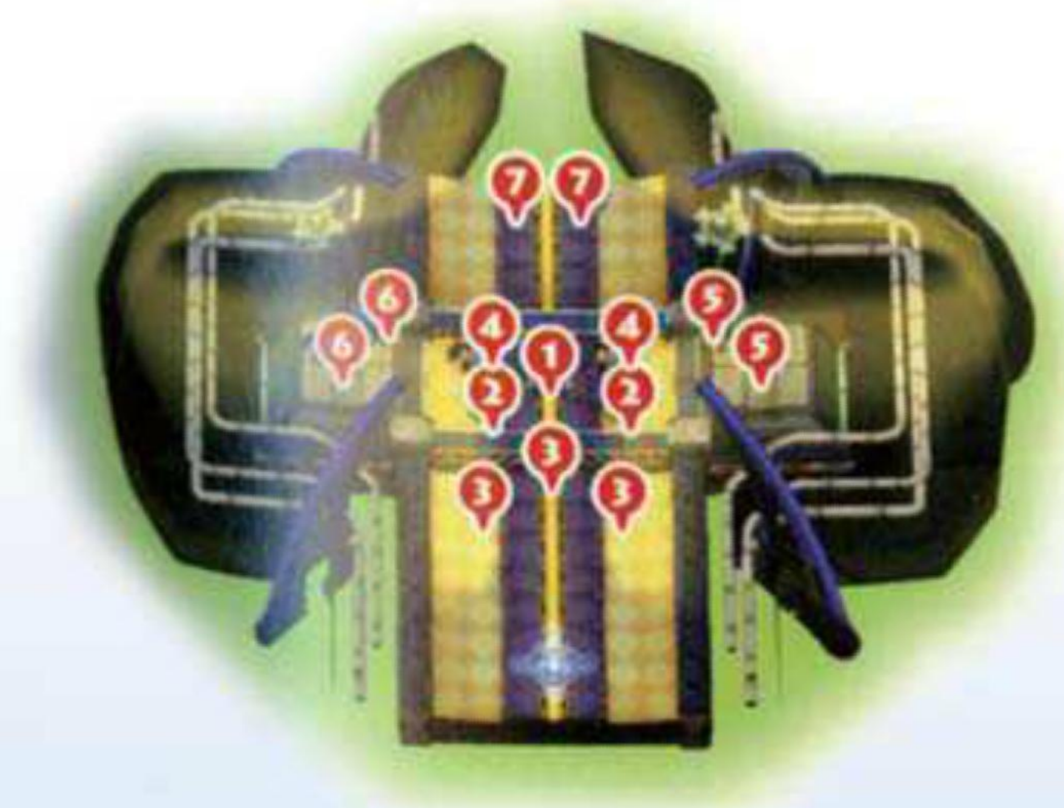


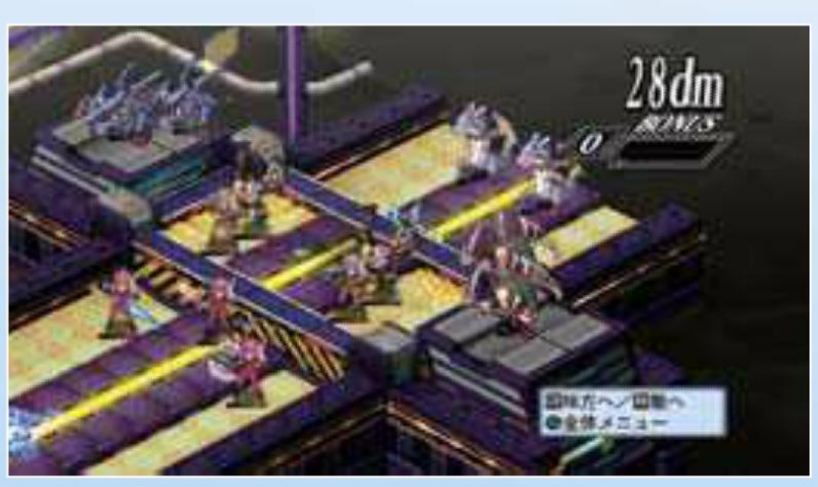


STAGE 3 寄生虫の住处

标记	名称	Lv	数量
红色①	起爆装置（仅初次出现）	80	1
红色②	サイボーグ	80	2
红色③	アンドロイド	80	3
红色④	ウォッチャー	80	2
红色⑤	デス	80	2
红色⑥	死龙	80	2
红色⑦	ファフニール	80	2

本关的敌人数量众多，并且开场后就会进行魔变身以及怒合体，威胁不容小觑，战斗必须集中火力消灭敌人。由于起爆装置距离据点并不算远，玩家也可以考虑无视敌人的攻击而直接把装置破坏并过关。







STAGE 4 融けない知恵の轮

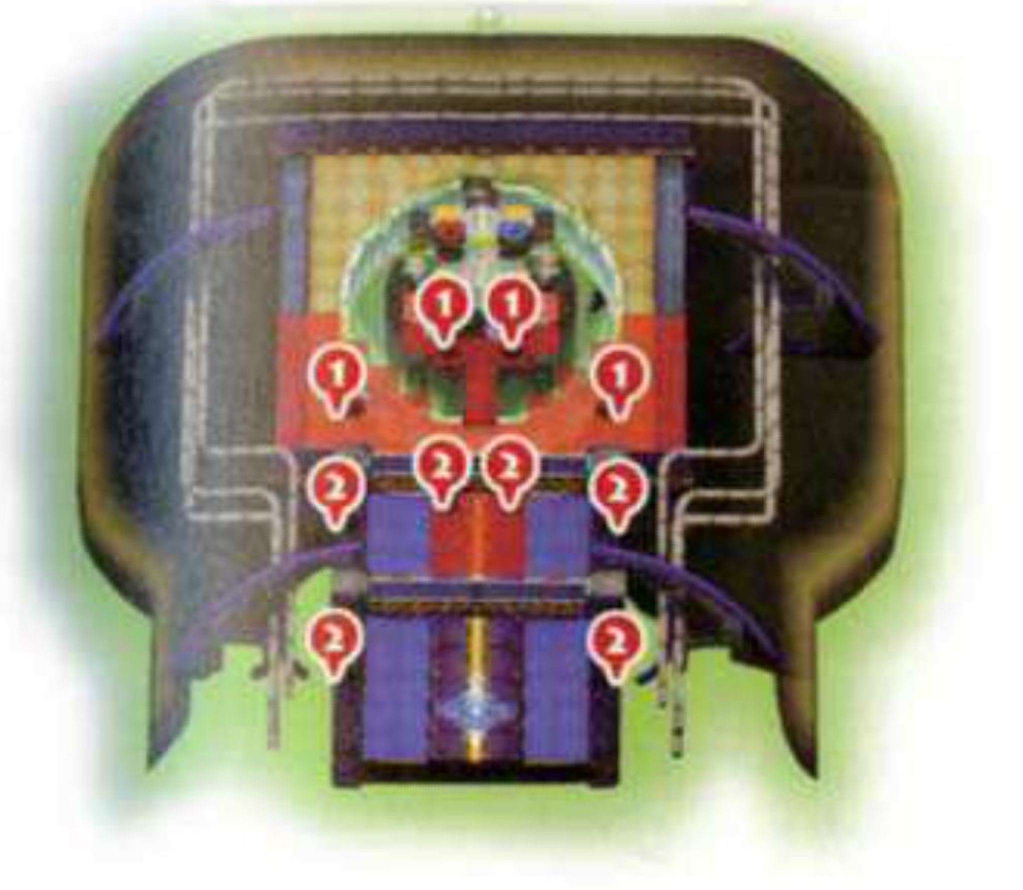
标记	名称	Lv	数量
红色①	アンドロイド	81	6
增援	アンドロイド	70	21

虽然本关场地中央的水色带具有经验值+50%的效果，但同时敌人也会强化50%，加之大量增援会从三个不同方向的据点出现，所以并不适合玩家在这里练级。开场后将蓝色块或者黄色块破坏，场地中央的色带就会被全部引爆，这样战斗的危险性就会大幅下降。另外，二回战以后本关的敌人配置以及色带效果都会变化，是游戏流程中后期比较便于练级的一张地图。



STAGE 5 魔性の异端群

标记	名称	Lv	数量
红色①	サイボーグ	83	4
红色②	アンドロイド	82	6

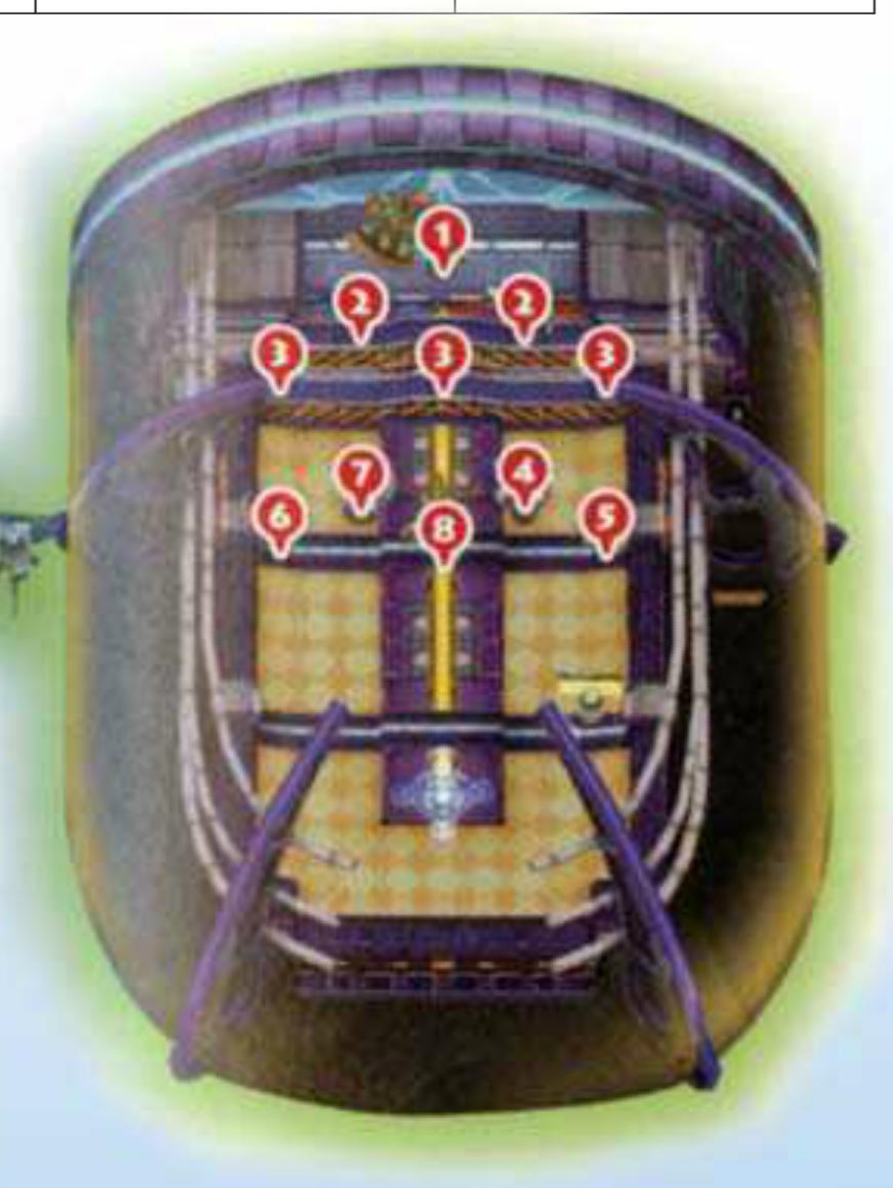


据点附近的紫色带拥有敌强化50%以及禁止进入的效果，对我方很不利。玩家可以让主力角色前往地图中央，将黄色块与绿色块配置于红色带之上；如果条件允许，也可以将正中间的红色块破坏。注意，绿色块与黄色块位于中央建筑物的背面，转换一下视角就可以看见。

STAGE 6 灭びの前兆

标记	名称	Lv	数量
红色①	オートマトン（强）	89	1
红色②	サイボーグ（强）	85	2
红色③	サイボーグ（强）	84	3
红色④	バジリコック	81	1
红色⑤	ネモフィラ	81	1
红色⑥	デス	81	1
红色⑦	ファフニール	81	1
红色⑧	ガムビエル	81	1

本关的BOSS为地图最上方的“オートマトン”，开场后其会进行巨大魔变身，能力大幅提升。将场地内的杂兵清理完毕，只剩下BOSS一个时，它装备的魔能力“ワンマンアーミー”会令其能力值变为两倍，因此最好提前将BOSS干掉。





最终回 暗より深きその绊

STAGE 1 恶意の融合体

标记	名称	Lv	数量
红色①	恶意猪人族	82	2
红色②	恶意魔翔族	82	3
红色③	恶意寝子猫族	82	3
红色④	恶意珍茸族	82	3

看似本关的敌人数量多且分散，其实只用利用颜色带“さよならパネル”的效果就可以很快通过，该效果可以令站在色带之上的角色在回合结束时自动消灭。站在色带的边缘堵住敌人或者将敌人投掷进色带，这样都可以令敌人很快被消灭。建议本关使用移动力较高的角色。



STAGE 2 被灾空间

标记	名称	Lv	数量
红色①	恶意粘泥族	83	8

本关仅有“恶意粘泥族”这一种敌人，物理攻击对它们效果不理想，而站在紫色块上是不能使用特殊技的，所以玩家必须首先想办法将据点周围的紫色块消去，这样的话至少需要先破坏两个紫色块，将其分割之后才能进行投掷并连锁消去。





STAGE 3 支配者の伤迹

标记	名称	Lv	数量
红色①	恶意男魔法使い（强）	85	2
红色②	恶意女魔法使い（强）	85	2
红色③	恶意女僧侣（强）	85	2
红色④	恶意重骑士	85	4
红色⑤	恶意怪鸟族	85	2
红色⑥	恶意死龙族	85	2

战斗开始后优先消灭会进行魔变身的恶意怪鸟族，在狭长区域行走时不要停留在上下两侧敌人的攻击范围内。再使用投掷将地图左上角的黄色块破坏之后，敌人的威胁就会变小，此时再使用远程攻击将剩下的敌人消灭。



STAGE 4 暗黑ヘドロ

标记	名称	Lv	数量
红色①	恶意妖灵族	87	1
红色②	恶意死告族	87	1
红色③	恶意梦魔族	87	1
红色④	恶意铳魔神族	87	1

本关的敌人只有四个巨大化的魔物，能力依仅颜色块的影响有不同提升。建议玩家战斗时以恶意死告族为突破口，将场地内单个的色块顺时针进行同色消去。要注意的是每个敌人的射程都很远，能在一回合以内将同一目标消灭会减少不必要的伤害。





STAGE 5 灭亡への选择

标记	名称	Lv	数量
红色①	恶意教授（强）	92	1
红色②	恶意女アーチャー（强）	90	5
红色③	恶意咒术师（强）	90	4
增	恶意覆面ヒーロー	95	15



本关的地图分为上中下共三层，高低差有60dm。通常来说有两种攻略方法：一是利用下层的色块堆叠出阶梯，让跳跃能力高的角色尽早抵达地图的中层位置；二是在地图下层如图所示位置的砖块之下，藏着一个不容易察觉的红色块，站在该色块之上具有传送的效果，可以直接抵达最上层。很明显第二种方法更为划算，并且最上层的色块如果善加利用也能加快攻关速度。





STAGE 6 灭びの前兆

标记	名称	Lv	数量
红色①	恶意男ガンナー（强）	95	1
红色②	恶意女侍（强）	95	1
红色③	恶意バウンサー（强）	95	1
红色④	恶意バトルスーツ（强）	95	1
红色⑤	恶意猫娘族（强）	90	2
红色⑥	恶意树巨人族（强）	90	1
红色⑦	恶意邪龙族（强）	90	1
红色⑧	恶意铳魔神族（强）	90	1

开始本关攻略之前留一个存档备用，与最终结局有关。开场后先使用投掷，阻止地图两端的巨大化敌人与人型角色进行魔变身。如果觉得这样比较麻烦，也可以适当提升等级并直接以实力差取胜。倘若以Ｌv500以上的主角ヴァルバト－ゼ一个人完成本关，最终战就会进入分支——神のあがき（神の一部战）。



STAGE 7 神のあがき（ネモ战）

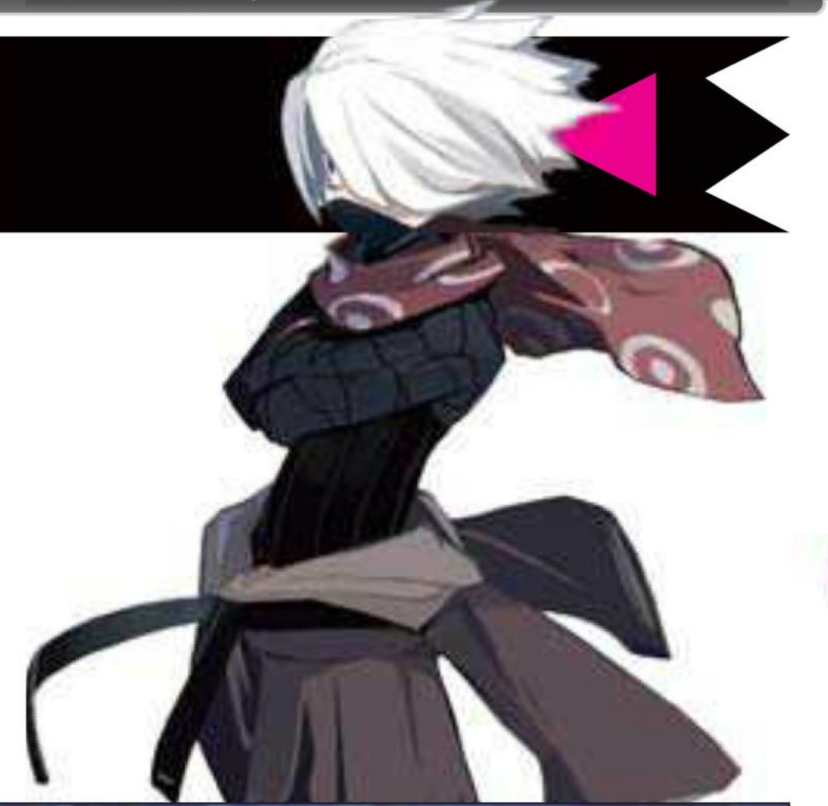
标记	名称	Lv	数量
红色①	ネモ（强）	100	1
红色②	恶意アンドロイド	97	6
增援	恶意角色	–	∞





进入本关之前同样需要留一个备份存档，与不同角色的结局有关。建议玩家在本关将战斗演出开启，这样可以看到一些特殊的剧情表情。战斗中虽然会不断随机出现增援角色，但实际上只要将最终BOSS消灭即可通关。ネモ的HP为4000，除了使用常规打法，玩家还可以在我方回合结束时将ネモ举在头上，这样他便无法进行攻击行动，只不过举起ネモ的角色也会自动扣减ネモ最大HP的一半作为惩罚。最终战的分支——神のあがき（神の一部战），场景与普通状态下一致，敌人只有4个Lv1000的珍茸族，它们的特殊技附带异常属性，战斗前最好装备“状态免疫”的魔能力。

支线攻略

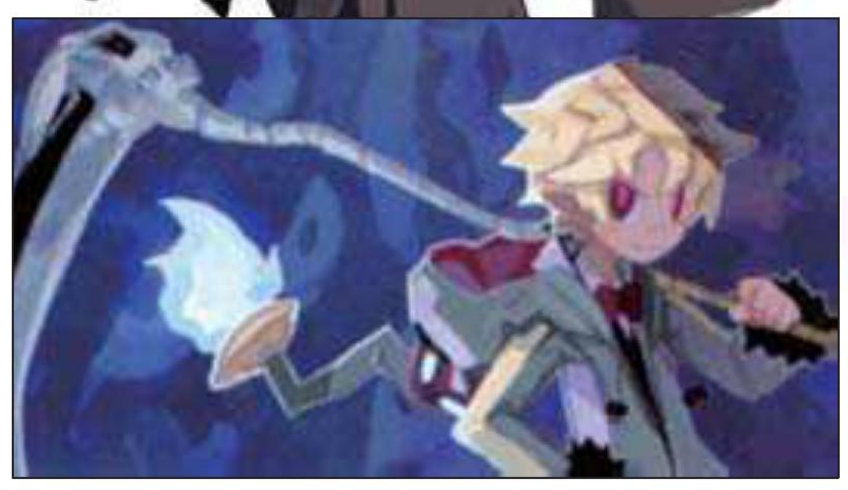


全结局

除了正常的流程通过，《魔界战记 4》还为玩家准备了多个 BAD END 以及不同角色的通关结局。这些结局的剧情各部相同，有些非常搞笑诙谐，不容错过。虽然结局众多，但达成这些结局的条件并不复杂。其中 BAD END 需要第一次进入指定关卡的时候完成，二回战以后不会触发；而人物结局只要在开始最终话 10—6 以及 10—7 之前各留一个存档即可。与不同的角色缔结不同的关系，然后再完成最后的 10—7 通关，STAFF 菜单结束之后就能看到该角色对应的结局。关于人物之间缔结关系的具体方法，请参见前文邪标志“传说の木”部分的详细介绍。

全结局	
BAD END：エミーゼル篇	1—5败北或者2—4败北
BAD END：フーカ篇	2—5败北
BAD END：デスコ篇	3—6败北
BAD END：ブルカノ(？)篇	5—6败北
BAD END：アクターレ篇	6—7败北
大结局：フェンリッヒ篇	“传说の木”主角ヴァルバトーゼ与フェンリッヒ缔结战友关系
大结局：フーカ篇	“传说の木”主角ヴァルバトーゼ与フーカ缔结使魔（使い魔）关系
大结局：デスコ篇	“传说の木”主角ヴァルバトーゼ与デスコ缔结义兄妹关系
大结局：エミーゼル篇	“传说の木”主角ヴァルバトーゼ与エミーゼル缔结对手（ライバル）关系
大结局：アルティナ篇	“传说の木”主角ヴァルバトーゼ与アルティナ缔结恋人关系
自称神END	仅以Lv500以上的ヴァルバトーゼ一名角色完成10—6，最终关10—7变为“神の一部战”，击败Lv1000的BOSS通关。通关后跳过后日谈直接进入2周目。此结局进入2周目不会解锁“アンドロイド”。









结局优先顺序

自称神 → アルティナ（恋人） → フェンリッヒ → フ-カ → デスコ → エミ-ゼル → アルティナ（默认）

里关卡

在道具界的不可思议小屋中出现的“地逝鬼振兴屋”，玩家可以花费 2 千万 HL 购买到一种名为“地逝鬼振兴券”的道具。使用这一道具，玩家就可以前往指定的里关卡进行冒险。关于“地逝鬼振兴券”，道具界地下 1 ～ 49 层可以买到第 1 话～第 5 话里关卡对应的券，而地下 51 ～ 99 层则可以买到第 6 话～最终话里关卡对应的券。即使表关卡尚未完成，玩家同样能购买其对应的里关卡“地逝鬼振兴券”。只要购买过当前的“地逝鬼振兴券”，即使将券卖掉也同样可以反复挑战。

里关卡的构造基本与表关卡一致，但敌人的等级能力有大幅提升，色块以及色带的配置也完全不同。里关卡攻略完成率达到一定程度，玩家可以获得极品装备奖励。特别是里关卡达成率 80% 奖励的“必胜当确だるま”，在对付强敌时非常有用。

里关卡攻略达成率奖励		
攻略达成率	奖励装备	效果
20%	选举候补者用リボン	攻击命中率100%
40%	当选祈愿はちまき	邻接的敌人能力值降低
60%	垂れ幕入りくす玉	色块相消时的坠落伤害为0
80%	必胜当确だるま	奇数回合物理攻击无效、偶数回合魔法攻击无效
100%	金ピカ议员バッジ	敌人体力不满25%时一定概率出现一击死效果

练武山

在议会通过议题“练武山へのゲートを开く”（花费 7000 点 Mana），玩家就可以前往练武山。虽然无需通关后才能前往，但敌人的能力等级却要远远高出普通流程。开启练武山后最初只能挑战练武山 1，每完成一关则会开启下一关，共 4 关，其中练武山 4 是游戏中后期的最佳练级圣地。修罗之国同样也有练武山存在，敌人的等级更高。

STAGE 1 练武山 1

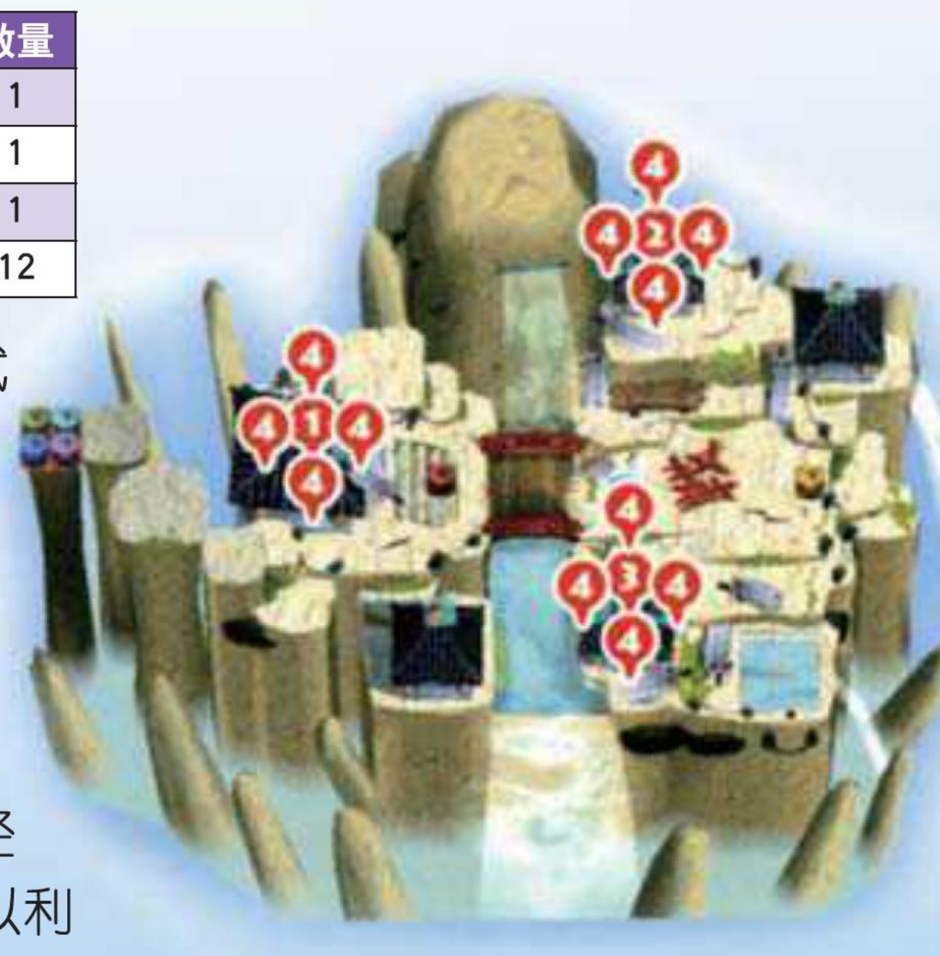


标记	名称	Lv	数量
红色①	神剑士	110	1
红色②	阴阳师	105	3
红色③	退魔士	100	9
红色④	お庭番	100	5

本关地图内充斥着攻击力 +50% 的红色带，贸然进攻也会遭到敌人的强力反击。第 2 回合开始后，敌人会依次向我方靠近，玩家可以让我方在敌人射程之外待机，最后将其一一击破。如果依然觉得吃力，那么还是前往 5—2 或者 9—4 练级一番再来挑战。

STAGE 2 练武山 2

标记	名称	Lv	数量
红色①	フォースナイト（强）	220	1
红色②	星ドクロ	210	1
红色③	星魔法使い	210	1
红色④	魔界SP	200	12

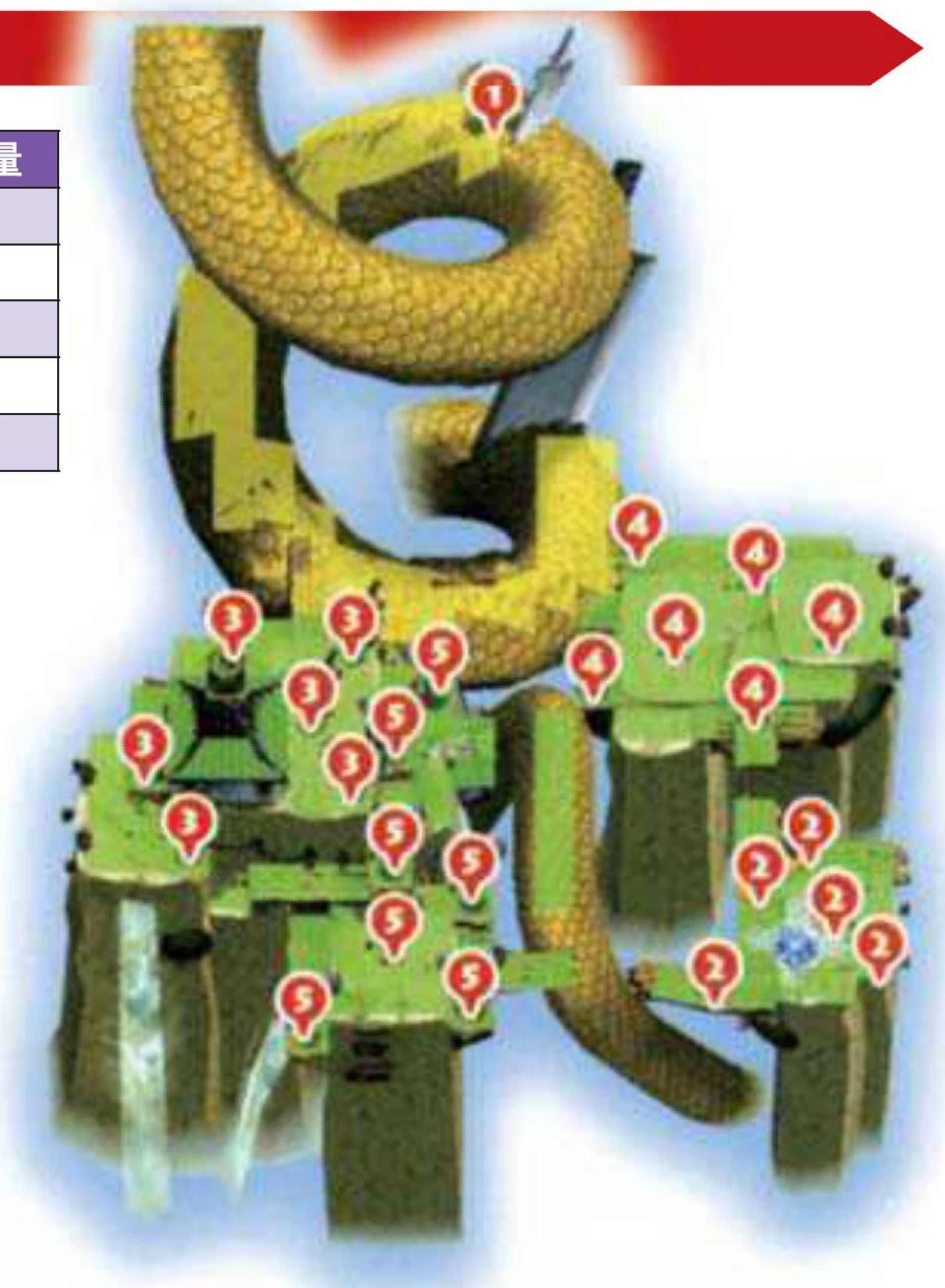


练武山 2 的敌人等级比练武山 1 的敌人提高了近一倍。本关敌人基本不会从建筑物的屋顶上走下来，“魔界 SP”甚至即使玩家与其邻接也不会发动攻击，活用这一点特性，玩家可以轻松地通过本关。场景内经验值加成的色块也可以适当加以利用。

STAGE 3 练武山 3

标记	名称	Lv	数量
红色①	アジダカーハ	320	1
红色②	オーカージェリー	300	5
红色③	オブザーバー	300	6
红色④	ガスト	300	6
红色⑤	サキュバス	300	7

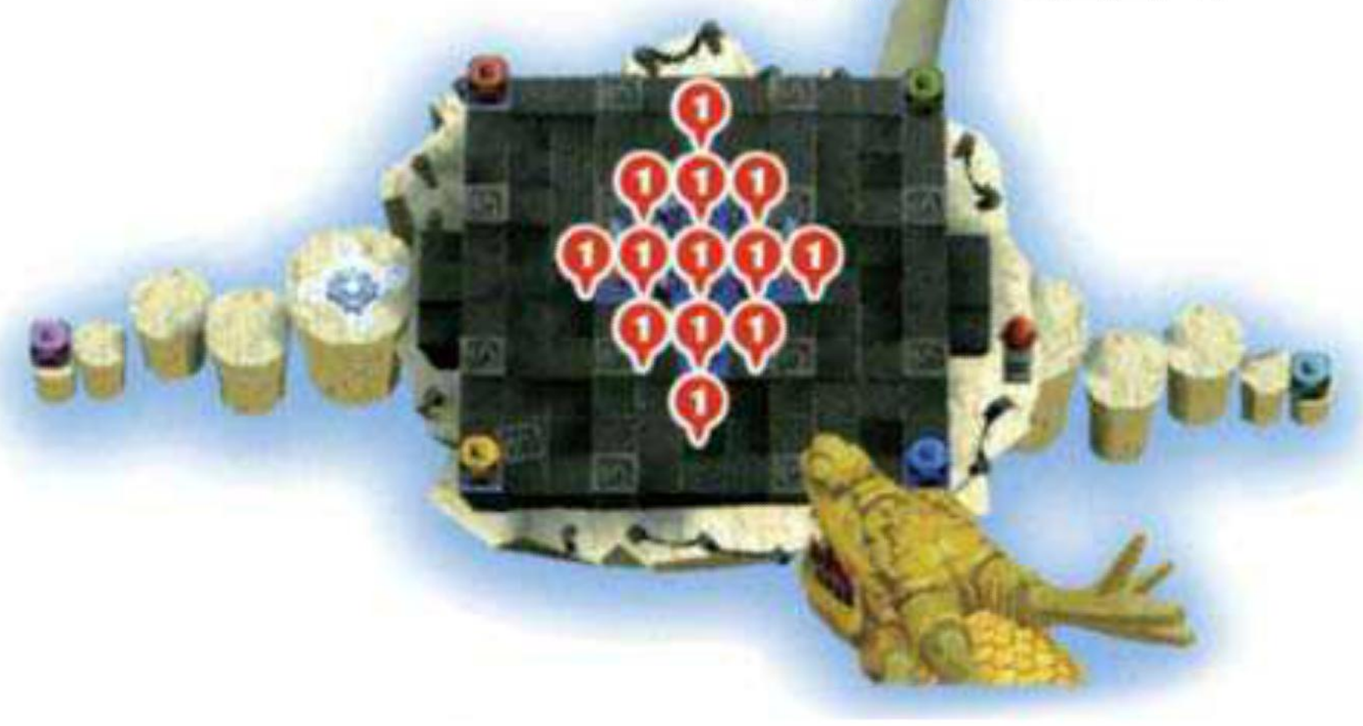
在据点周围的绿色带之上，玩家无法使用特殊技。开战后使用投掷将面前的“オーカージェリー”集中到一处，然后站在据点之上使用特殊技一口气将敌人全部消灭。接着继续向黄色带的方向靠近，待敌人接近后再站在黄色带上使用范围技扫清目标。



STAGE 4 练武山 4

标记	名称	Lv	数量
红色①	バルログ	400	13

练武 4 不仅敌人等级高，全部聚集在一起，而且敌人还全部位于经验值 &Mana+100% 的蓝色带之上，练级是最适合不过了。推荐玩家使用巨大魔变身状态的“魔拳ビッグバン”以及怒合体デスコ的“ヨグ＝ソ－スト”，这些广范围的特殊技可以在一回合内将敌人消灭。通过议会将敌人强化后，玩家可以获得更高的经验值。

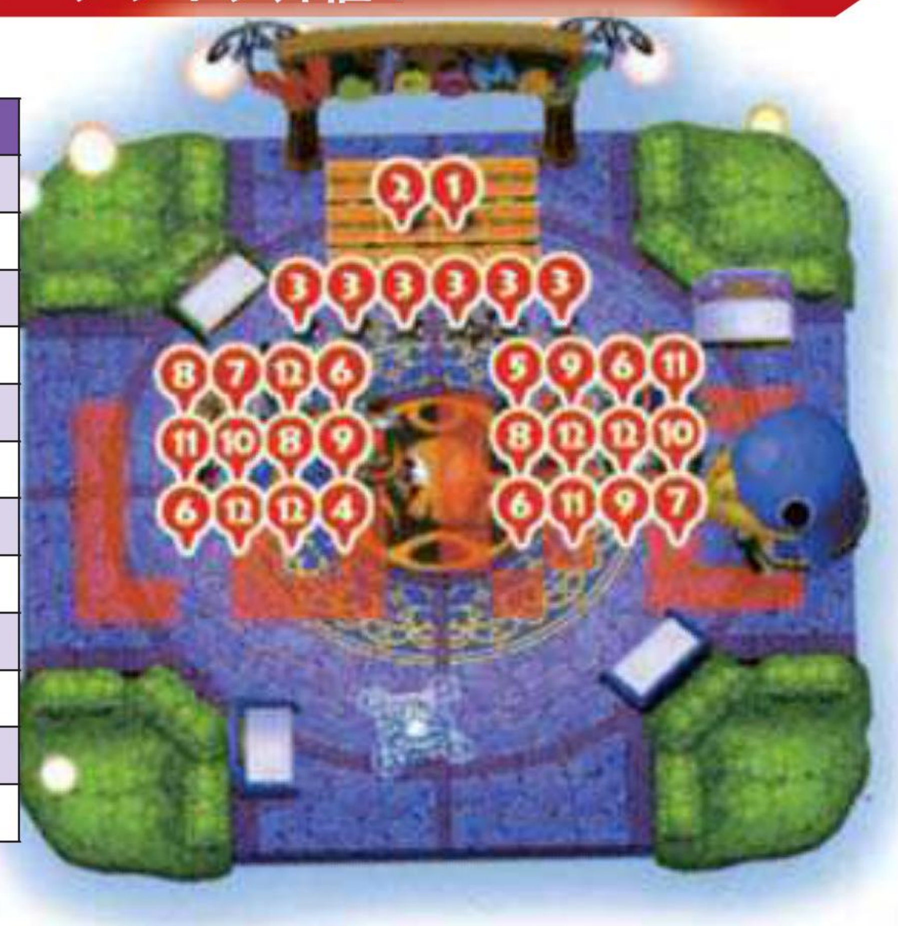


后日谈

后日谈通关后才能前往，共 10 关，玩家需要先在议会通过议题才能前往对应的关卡，完成当前后日谈关卡后会出现新的议题，以此类推。其中“プリニガ－X · 轰”无需议题通过。后日谈难度普遍高于练武山，但完成对应的关卡可以解锁新的角色，众多来自系列其他作品的主角会纷纷登场，FANS 务必不要错过哦！

STAGE 1 ダ-クライブ开催！

标记	名称	Lv	数量
红色①	アクターレー（强）	100	1
红色②	ピンク（强）	100	1
红色③	喧哗师	95	6
红色④	サイロス	95	1
红色⑤	クラーシウス	95	1
红色⑥	プチオーク亲方	90	4
红色⑦	ウォッチャー	90	2
红色⑧	スペクター	90	3
红色⑨	コープス	90	3
红色⑩	バルログ	90	2
红色⑪	アルラウネ	90	3
红色⑫	プリニー队	85	5



虽说是和阿库塔雷的交战，但实际上的主要敌人却是观看演出的大量杂鱼。由于敌人数量众多，受到集中攻击后的连携加算会很高，这样对我方不利，所以第一回合就使用大范围的特殊技，尽可能多地减少敌人的数量。地图中配置的“LOVE”形状的颜色带并没有实际意义……

STAGE 2 爱（爱心）布教委员会

标记	名称	Lv	数量
红色①	フロンー（强）	200	1
红色②	ビショップ	195	2
红色③	サキュバス	190	2
红色④	テスカトリポカ	190	2
红色⑤	ガラテア	190	2
红色⑥	プチオーク亲方	190	1
红色⑦	魔界七神将	190	1
红色⑧	レイス	180	2

地图中心形的红色带无法进入，而敌人便密集地分布在其内部。虽然心形内部同时也有“超敌强化 3 倍”的效果，但好在敌人出不来，只要在远距离使用射程较长的特殊技就可以就敌人一个个消灭掉。如果对实力有自信，也可以依次破坏掉红色与蓝色块直接与敌人交锋。



STAGE 3 ボランティア！

标记	名称	Lv	数量
红色①	ラズベリル（强）	300	1
红色②	ファントム	280	1
红色③	ガイアタイタン	280	3
红色④	フィーンド	270	5
红色⑤	オヴィニィク	270	4

由于红色带具有“进入禁止”以及“敌无敌”效果，所以开场后要想直接从此通过是不可能的。顺时针绕道地图左下方，消灭路上的“オヴィニィク”以及“ガイアタイタン”，将水色块投掷到ラズベリル所在的绿色带之上。这样一来对方就无法攻击到对岸的我方，使用远程特殊技即可取胜。



STAGE 4 イエス · ナイスバディ！



标记	名称	Lv	数量
红色①	エトナ	500	1
红色②	プリニー大王	480	14

本关中的蓝色块有“敌强化 +50%”的效果，但倘若玩家将其破坏，那么整个地图就会全部变为蓝色带获得“全体无敌”的效果，这样玩家就无法过关。“プリニ－大王”装备了魔能力“ヘビ－スタンス”，不能投掷，但可以使用我方普利尼或者爆弹进行诱爆。

STAGE 5 别魔界の魔王！

标记	名称	Lv	数量
红色①	ラハール（强）	1000	1
红色②	冥龙	1000	6
红色③	バハムート	1000	4

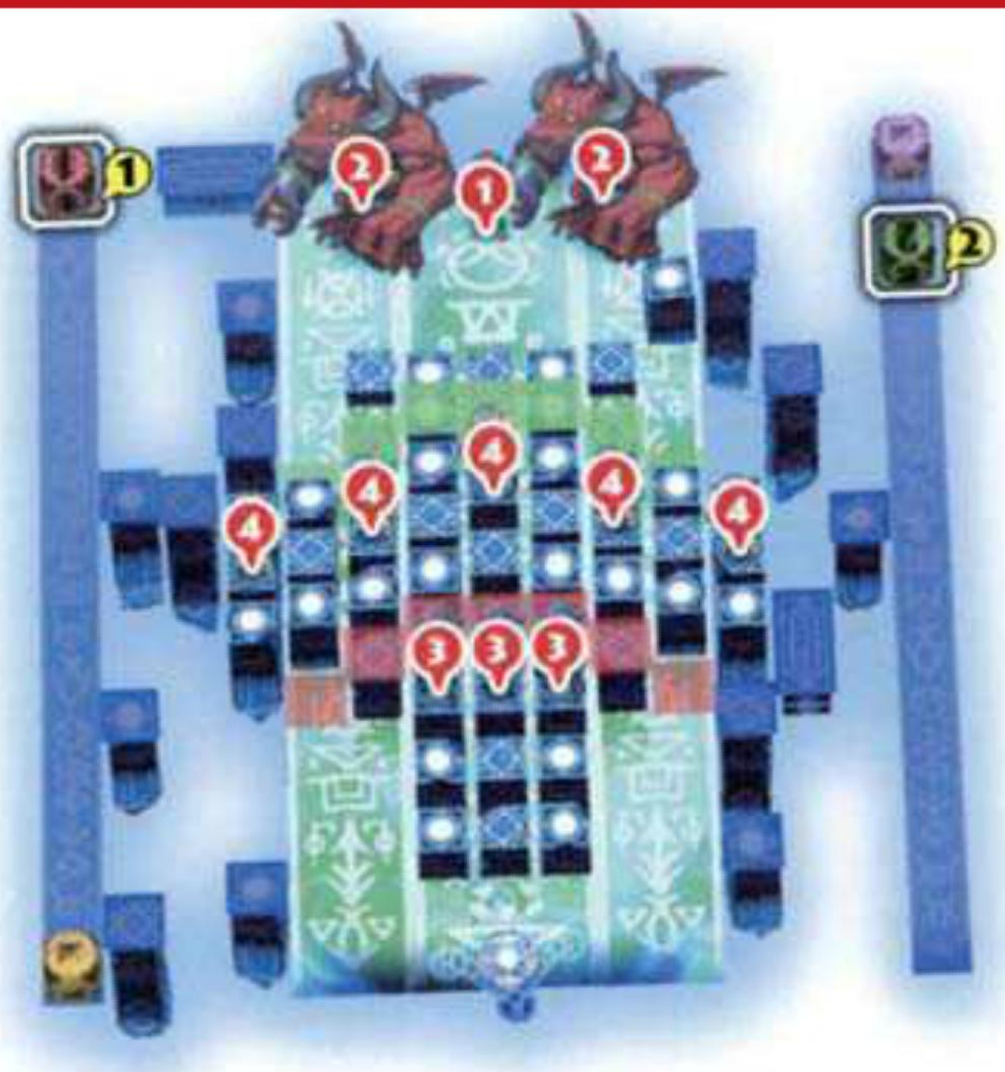
第一回合拉哈尔就会和巴哈姆特进行二刀流魔变身，能力大幅提升，所以务必要在拉哈尔进行魔变身之前将其击倒。如果攻击输出有限实在无法在一回合内将拉哈尔消灭，那么也可以用板凳角色将拉哈尔举在头顶，同样能阻止他的行动。



STAGE 6 せかいのしゅじんこう！

标记	名称	Lv	数量
红色①	アサギ（强）	1500	1
红色②	マルキダエル	1450	2
红色③	スウィーパー	1400	3
红色④	フォースジョーカー	1400	5

和拉哈尔一样，アサギ也会在第一回合进行二刀流魔变身。由于距离目标较远，并且有禁止进入的色块阻隔，玩家很难在第一回合结束时将BOSS消灭。魔变身后的アサギ会使用伤害值极高的大范围特殊技，此时可以用4名我方角色将其围住，这样就不必担心多名我方角色被同时攻击了。



地球勇者参上！！

プリニ-カ-チス！

标记	名称	Lv	数量
红色①	プリニーカーチス（强）	150	1

虽然“プリニーカーチス”看上去和普通的普利尼一样，只是颜色不同而已，但实际等级与能力却要高出很多倍。“プリニーカーチス”不能进行投掷，场地内只有BOSS一个人并且没有颜色带影响，战斗时只要将其围住并轮番攻击即可。BOSS的HP、SP越少能力值越高，所以濒死状态下最好不要让其行动。



袭来！宇宙最强の魔王！！

宇宙最强の魔王ゼタ

标记	名称	Lv	数量
红色①	ゼタ（强）	4000	1

战斗开始后先去盗取ゼタ身上的“魔剑良纲”以及“ハダシックス”，既可以因此而获得珍贵道具，同时也可以削减BOSS的战斗力，可谓一举两得。“ハダシックス”被盗取后，HP高达2000万的ゼタ的移动力减为4，其特殊技射程为2～3，建议使用投掷尽量保证我方角色在其攻击范围以外。



历史的スペクタクル

プリニガ-X

标记	名称	Lv	数量
红色①	プリニガ－X（强）	3000	1

“プリニガ－X”装备魔能力“超魔王プロテクト”，每回合首次受到的攻击自动无效化，所以开战后先试探攻击一次再派出主力角色进攻。值得注意的是，BOSS装备了诸如“サタンフォース”、“プリニースーツ”、“推进バーニア”等极为贵重的道具，本关一周目只能挑战一次，因此战斗中千万别忘了派出盗贼去偷盗。

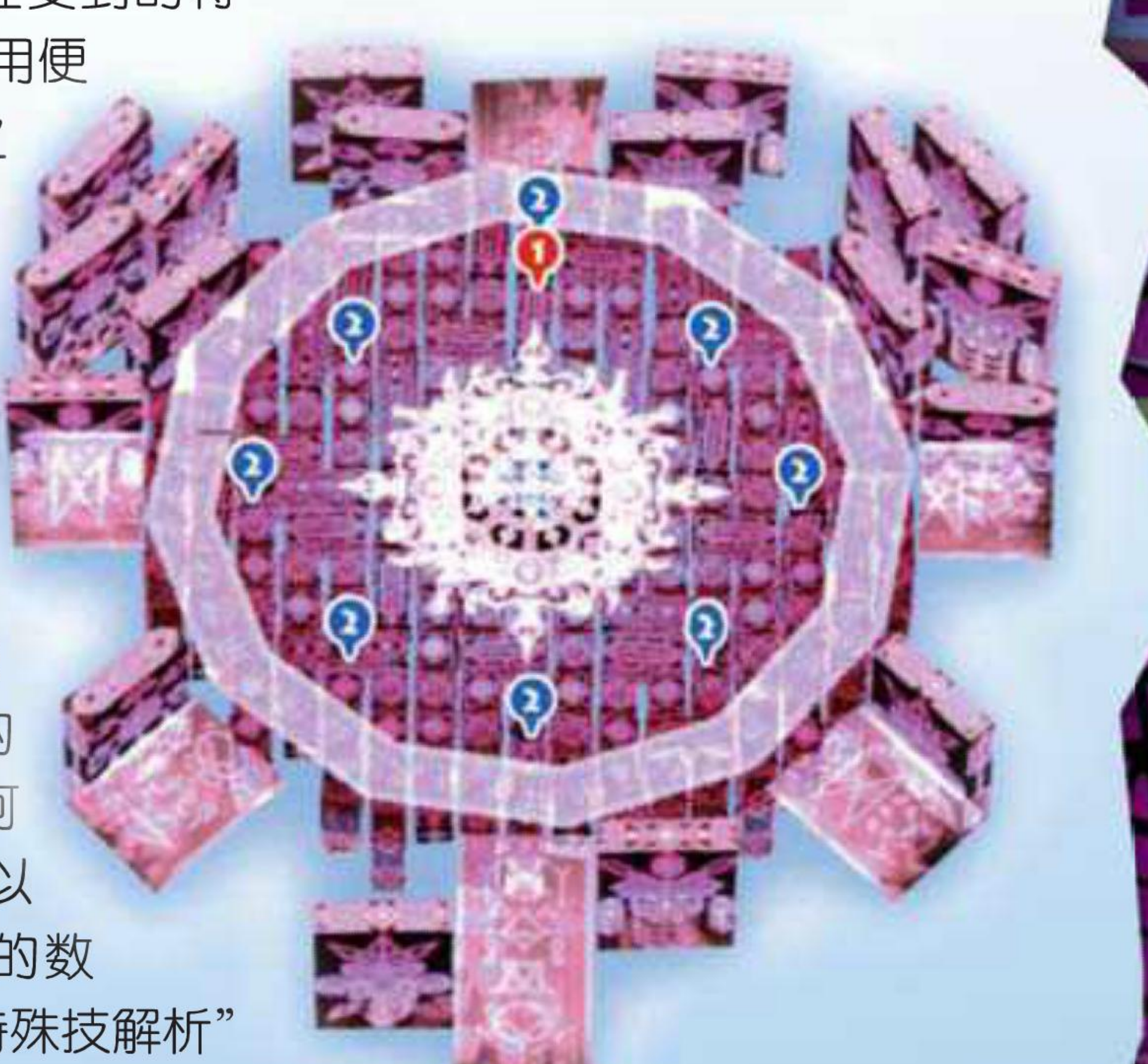


逆袭のプリニガ-X

プリニガ-X·轰

标记	名称	Lv	数量
红色①	プリニガ－X·轰（强）	5000	1
蓝色②	プリニガ－X·轰（强）	1000	8

プリニガ－X·轰装备有魔能力“特殊技解析”，曾经受到的特殊技攻击第二次对其使用便不再有效，所以本战之前玩家有必要多强化几个特殊技。プリニガ－X·轰装备的“バールアームズ”、“超合金ロボスーツ”、“魔界ウォーズ”、“アルカディア”也别忘了去偷盗。在所有后日谈的关卡中，只有本关是可以反复挑战的。二回战以后，プリニガ－X·轰的数量会变为8只。由于“特殊技解析”会对全体敌人生效，对一名敌人使用的特殊技，下次便不能再对全体敌人使用，因此最好使用范围特殊技同时攻击多个敌人。



修罗之国

完成至少25个里关卡，并且收集齐界贼船“Pフロンガ−X”的所有部件，和地狱据点的NPC冒险家对话，玩家就可以前往更强的敌人所在的新次元——修罗国。界贼船部件的主体（ボディ）在道具界击破“にゃんこ界贼团”可以获得，其余部件需要捕获对应的敌人并进行教育指导，得到的“里面の宝箱”中有此类道具。

修罗国和地狱内的设施类似，各种商店、渡人、角色屋以及道具屋等等一应俱全。玩家在这里可以挑战游戏中的各个表里关卡，也可以挑战道具界和角色界，在修罗道具界可以获得本作的最强装备。虽然关卡配置不变，但修罗国的敌人等级却是通常状态的几十倍。玩家在修罗国击倒的敌人可以获得的经验值是普通世界的两倍。

界贼船“Pフロンガ−X”全部件获得方法

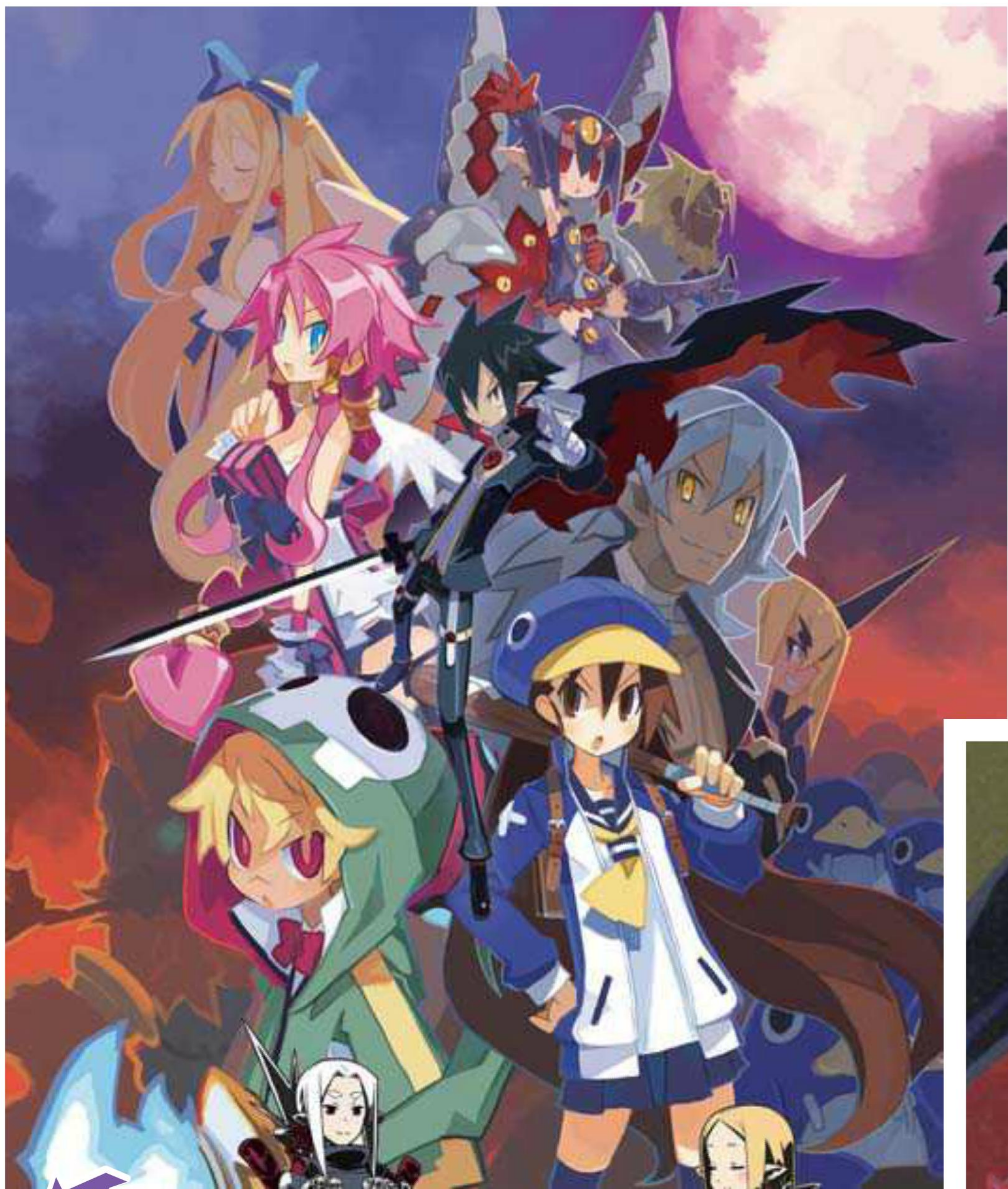
部件名	目标	方法	推荐地点
Pフロンガ−Xボディ	にゃんこ界贼团	击破	道具界91层以后
Pフロンガ−Xヘッド	教授	捕获指导	表8−4、里10−1
Pフロンガ−Xリセ	铳魔神族	捕获指导	表5−5、表9−6
Pフロンガ−X左腕	死告族	捕获指导	表7−4里7−3、里8−2
Pフロンガ−X右腕	プリニー族	捕获指导	表5−6、里7−6
Pフロンガ−X翼	魔法剑士	捕获指导	表7−6、里10−1



修罗之国设施一览

编号	设施
1	修罗里关卡时空渡人
2	修罗时空渡人
3	修罗保嫌所
4	修罗角色界屋
5	修罗战拳事务所管理人
6	修罗道具界屋
7	修罗教育指导员
8	修罗技能屋
9	修罗地图编辑屋
10	修罗万事屋
11	修罗界贼编辑屋
12	修罗防具屋
13	修罗武器屋
14	修罗记录屋
15	修罗角色涂师
16	修罗音乐屋
17	冒险家

插图欣赏











PlayStation 3

PS3

俺だけの幕末

侍

侍道4

WAY OF THE SAMURAI 4

《侍道 4》玩起来绝对是乐趣十足，但同时也要为厂商的技术捏把汗。其实挺惋惜的，在好的创意面前如果厂商能有更强的技术力，那么游戏一定会吸引更多的玩家。游戏初上手较为困难，但到后期豁然开朗，流派非常丰富且不少招式都赏心悦目，最喜欢的就是居合流的杀阵收刀，看来 Spike 做这些动作确实有一套。希望本篇攻略可以为初上手的玩家提供帮助，并且向没有接触过本系列的玩家强烈推荐这款作品。

文 华尔兹 美编 NINA

侍道4		Spike	动作
PS3	侍道4		日版
	2011年3月3日	1人	7200日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

基础知识

基本操作

操作	作用
左摇杆	角色移动、项目选择
右摇杆	视角移动
方向键上下	使用手中的道具
方向键左右	切换装备中的道具
START	菜单画面
SELECT	地图切换大小以及关闭
□	轻攻击
○	对话、进入建筑物
△	重攻击
×	跳跃
L1	拔刀／收刀
R1	防御
按住 L2	进阶操作。○为峰打（刀背）、× 为二刀流、△为将装备中的武器丢在地上、□为徒手格斗、方向键上下为替换装备武器、方向键左右为替换流派的构。
按住 R2	逃跑
R1+□	用脚踢起地上的道具。
R1+△	投技

杀阵系统



本作新增加的杀阵系统非常爽快，发动方法为中间的灯芯达到一半以上后在拔刀状态下按R1+L1。发动之后主角出招时间会变得异常迅速，普通攻击都可形成无限连且可以直接破防。后期加入强力铭之后威力会变得巨大，即便最高难度下的 BOSS 也可速杀。将敌人命消减过后灯芯槽没消耗完的情况下战斗并不会结束，仍可以继续斩击，此时按下收刀键收刀即可，如果不按收刀键的话主角会产生一段时间的硬直。提升灯芯的方法主要有攻击敌人、将敌人打倒、将 BOSS 级人物打倒、杀阵中将敌人打倒、杀阵中连续杀掉 25 个人以及使用道具提升。游戏中选择峰打的话则无法使用杀阵，但空手可以。



峰打

游戏中按住 L2 再按○可以选择峰打，在这个状态下主角使用刀背攻击敌人，敌人不会减命值而是减活力值。用峰打打倒对方后不会将其杀死而是让其跪在地上。上前对话可以选择让他走，而开辟道场后可以选择收其做弟子。后期不少特殊战斗需要用到峰打。

无手

使用无手即为空手格斗状态，根据玩家所用流派而动作不同，在空手状态下没有武器攻击力加成，也不能防御，但可以发动杀阵。达成真结局“希望之光”中有一段强制使用无手的情节。

二刀流

二刀流需要在特典中将其开启，二刀流最大的优势是可以融合两把刀的魅力，但是最大也只能到 3 重。比如两把刀都有两个活复魅力，那么最多也就只能按三重算。

心得



1. 平时拔刀战斗时地上的武器还没来得及捡就会因为剧情来到下一场景。其实只要按 R1+ □用脚将武器踢到自己身上即可。

2. 游戏中活力其实是非常重要的，由于不少敌人攻击力都非常高，这样在战斗中快没有命的时候就应该马上按 R2 逃跑，一段时间利用活力转化成命之后再来战即可。

3. 初期推荐玩家走外国路线，这个路线强敌较少，而且在与堂岛的对决中放杀阵即可将他打败，之后可以获得他的刀和流派书。无论是他的刀还是他的流派都非常强劲，初期将刀打造后可以一直使用很久。

4. 按菜单键选择大地图在相应的地点按○即可立刻前往该处，非常方便，不过需要消耗活力值。

5. 每个周目在迎来结局前建议去锻制屋当一次霸王客，也就是说锻制不给钱，这样相当于免费锻制一次，不过会遭到老板的追杀，即使不杀了他，也会在这周目失去锻造的权利。所以建议在每个周目最后确定不会使用锻制屋的情况下再这么做。

6. 4 日后剑术大会开幕，这样三个地方会被关闭，分别是神社的般若党本部、代管所、以及领事馆。也就是说这段时间无法接治安任务，无法去代管所收弟子，更无法夜袭三姐妹。不过仍然会被警察抓到三姐妹处受罚。

7. 二周目继承武器、流派、道场。但不继承金钱、物品、夜这、好感度、任务。如果在游戏中战死选择重开游戏，则所持武器全部丢失。

8. 想与居留地的外国 NPC 对话就需要将语学所开设，这样玩家就需要走幕府路线完成“讲师ご到着”事件。

9. 游戏中不触发事件则时间不会流逝，只有触发剧情事件、被拷问、以及睡觉（包括夜袭）才会使时间流逝。切换场景、做任务、钓鱼等时间都是静止的。

10. 游戏中 2 周目不会继承道具和金钱，但玩家可以在道场的柜子中找到。

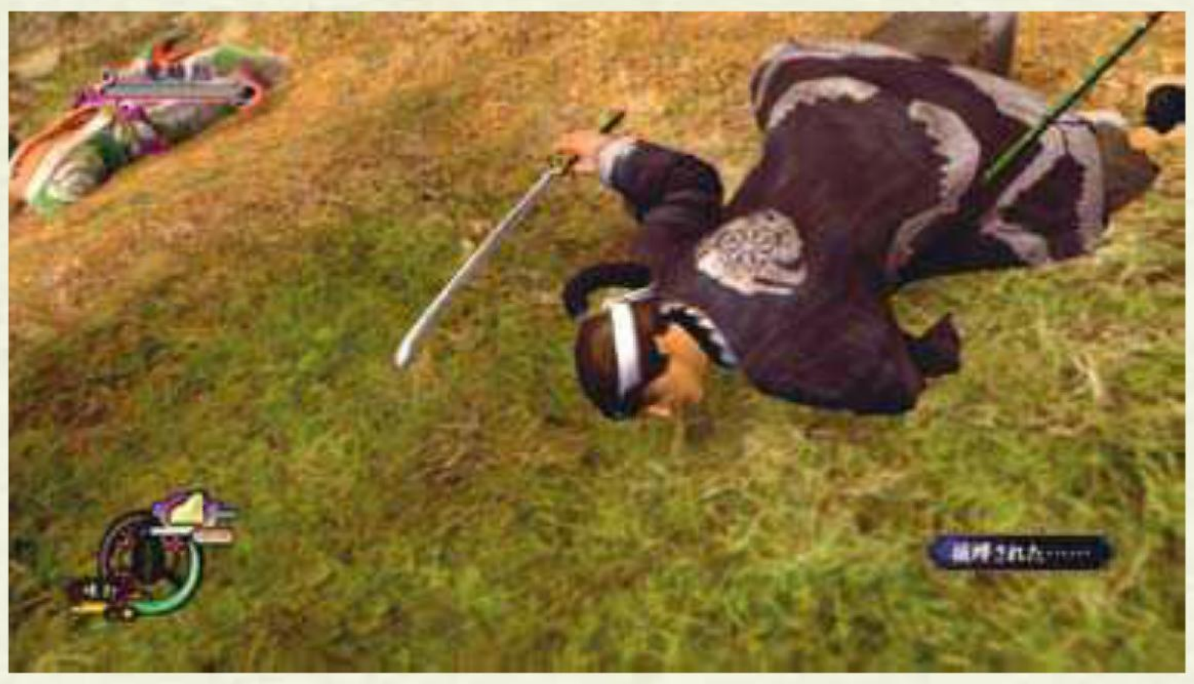
11. 游戏的最难难度敌人防御力巨高，对付部分 BOSS 级敌人即

使是 500 的攻击力也会显得比较吃亏。这样我们就需要武器铭散华，散华为杀阵攻击力 +250%，这样即使是最高难度下的敌人也会被秒杀。不过刷散华需要在同一周目中用杀阵杀 500 人以上，玩家可以挑女将和代管所的任务带足回复杀阵的道具慢慢刷。

游戏要素详解

治安

游戏的治安会影响不少要素、比如商店商品的价格、出售商品的种类，最重要的是根据治安的不同被捕之后面对的拷问者也会不同。治安状况改变后会显示在画面中，平时可以在代管所的佐古津和町的女将那里确认。



提升治安度的方法有购买 300 元以上的道具；在旅笼睡觉；以及最有效的找代管所的佐古津接任务。而降低治安度的方法有袭击路人和买东西不给钱，最有效的则是接赌场前女将的任务。



做违法乱纪的事情便会被警察抓，玩家在买东西不给钱后仍留在这个场景一会儿便会有警察来抓你。在警察面前杀人、搜尸都是会被一脚踹进拷问所。

锻治屋

锻治屋是《侍道》系列”不可或缺的内容，本作中最初的锻治屋老板不再是藤岛而是一个满身肌肉的大叔。玩家需要将获得的武器交给他来锻治，提升能力，可以说在锻治屋锻治是提升主角实力最直接的方法。

精炼

其中“强度”选项可以提升武器的攻击力，而“硬度”则可以提升武器的耐久值，耐久值越高越不容易坏。而打磨则可以恢复刀耐久力的最大值。

铸直

铸直的主要作用是可以增加武器攻击力和耐久值升级的上限，不过铸直还需要一定数量的道具“铁地金”才能进行。“铁地金”可以通过对武器“抽出”来得到，所以要想打造好的武器玩家需要多收集武器进行抽出，这样才有足够的“铁地金”可以使用。

鉴定

将武器的“铭”刻入其中,“铭”即是使用这把武器所累积的经验，将经验化作能力上的提升，比如杀人数以及磨损度，具体如下。

铭一览

分类	铭	效果	条件	基本用金
攻击力系	人斩り	攻击力 +25	斩杀数 50 ～ 99	3000 文
	狂事	攻击力 +50	斩杀数 100 ～ 249	5000 文
	血河	攻击力 +75	斩杀数 250 ～ 499	10000 文
	黄泉路	攻击力 +120	斩杀数 500 ～ 999	30000 文
	猎奇守	攻击力 +250	斩杀数 1000 以上	50000 文
耐久度系	石头	耐久度减少 10%	耐久度回复累积值 20000 ～ 39999	3000 文
	铁壁	耐久度减少 25%	耐久度回复累积值 40000 ～ 69999	5000 文
	白金造	耐久度减少 50%	耐久度回复累积值 70000 ～ 99999	10000 文
	金刚造	耐久度减少 80%	耐久度回复累积值 100000 ～ 199999	30000 文
	不坏	耐久度无限	耐久度回复累积值 200000 以上	50000 文
铁地金系	一辉	抽出的铁地金质量 +1	流通 1 次	
	二条	抽出的铁地金质量 +2	流通 2 次	
	三晃	抽出的铁地金质量 +3	流通 3 次	
	四海	抽出的铁地金质量 +6	流通 4 次	
	悟道	抽出的铁地金质量 +10	流通 5 次	
杀阵系列	剃刀	杀阵攻击力 +20%	杀阵斩杀 30 ～ 69 人	
	锐刃	杀阵攻击力 +50%	杀阵斩杀 70 ～ 119 人	
	冷刃	杀阵攻击力 +100%	杀阵斩杀 120 ～ 249 人	
	鬼神	杀阵攻击力 +150%	杀阵斩杀 250 ～ 499 人	
	散华	杀阵攻击力 +250%	杀阵斩杀 500 人以上	

其中耐久度系的需要玩家的武器坏掉之后去磨才会累积，而杀阵系的则需要在同一周目中斩杀足够数量的敌人。

抽出

“铸直”所需要的材质“铁地金”即是通过这个选项将没有用的刀进行抽出从而获得的。

创作

玩家将武器分解之后便可将它们组合再创作，其中不少武器零件中都有魅力属性，想要获得魅力多的武器就需要多挑战高难度，所选难度越高，获得的武器魅力越多。创作时将三种魅力值连成一线即可获得额外的魅力加成，连成两线即加 2，三线加 3。连线有 5 种排列方式，具体如上。



魅力种类与效果

制作出的武器有魅力值是非常重要的，不少都非常实用，比如活复以及顽健。

魅力	效果	一重	二重	三重
天运	命为 0 时，有一定几率回复 250 点命值。	40%	55%	70%
暗刃	时间夜使用武器攻击力一定程度上升。	+100	+200	+400
明刃	时间昼使用武器攻击力一定程度上升。	+100	+200	+400
钱呼	杀敌后获得的金钱增多。	2.5 倍	4 倍	6 倍
活复	静止不动时活力会徐徐恢复。	1 秒 30 点	1 秒 60 点	1 秒 180 点
疾风	减少被破防时出现的硬直时间。	较慢	普通	较快
背水	命 30% 以下攻击力上升，70% 以上则下降	±250	±350	±500
投拔	受到投技使其一定几率无效化。	55%	65%	85%
顽健	武器耐久度减少量降低。	35%	55%	75%
重击	使用打击、崩防属性的招式攻击力增加。	+270	+360	+450

堂岛重回锻制屋任务

系列玩家都知道，锻制屋真正的主人其实是堂岛，让堂岛经营锻制屋的话会使武器精练、铸直攻击力上升一些。

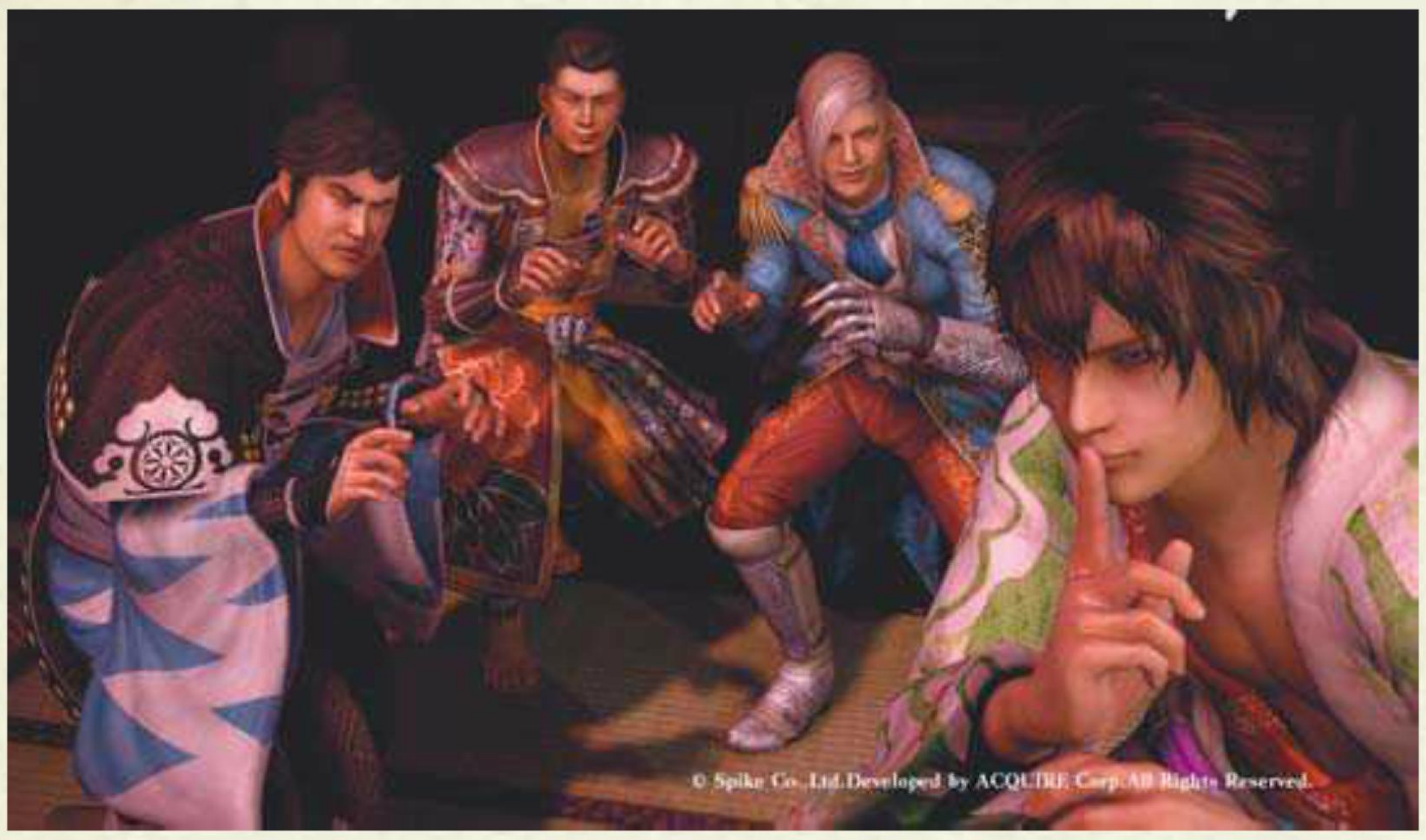
想让其重回锻制屋首先需要与锻制屋主人对话，第一次选“なぜ店をやめるんだ”。第二次随便选，第三次选“お安い御用だ”之后前往墓场找堂岛。

去墓场一直与堂岛对话，右下角出现提示之后回锻制屋与老板对话，提示之后再次返回墓地，对话后再回锻制屋，对话后再次前往墓场便会与堂岛发生战斗了。

与堂岛的战斗必须使用峰打，其活力非常多，而且防御力又很高。由于活力不会回复，建议带好足够的回复道具与其打消耗战。可以使用攻击范围广的枪在远处慢慢和他磨。胜利之后与其对话即可让他重回锻制屋。



夜这い



夜袭相信是本作最恶搞的一个系统，游戏中几乎所有的女性包括部分男性都可以夜袭。而要达成夜袭条件则需要与对方建立良好的关系，在建立关系方面剧情角色与路上的NPC则有所区别。夜袭男性角色则需要装备“夜杯流体术”，这个体术在道场全部是女性弟子且5星评价时，击败踢馆者即可获得。装备上之后对着非剧情模式下的男性攻击便可达成夜袭约定。（太搞了！）

与女方约定了晚上见即可在夜晚进行夜袭。夜袭的场所可以在菜单选项“夜这い”中查看，具体则会在地图中以两个人和一个桃心的形状出现。

进入场所后会进入潜入探索模式，在这个模式下玩家需要在房间内找到夜袭的目标，找到目标后按□即可掀棉被，由于往往棉被目标众多，这时候乌龟雷达就起到作用了。潜入时，左下角的乌龟头伸得越长则表示离目标越近，而乌龟右边的“鹤槽”则相当于主角的血槽，主角受到攻击则会下降，降至最低则夜袭失败。在潜入时会遇到巡逻的人，玩家在其后面按R1+△即可将他们打晕。如果被发现，则会攻击玩家，主角的“鹤槽”开始逐渐下降，如果时间内还找不到目标则宣告失败。我们在夜袭时应以目标为主，即便被发现只要在“鹤槽”降为零之前找到目标即可，之后与对方的互动游戏“鹤槽”则会全部补满。

与妹子的互动游戏中分为□键的三连击与R1+△两种攻击方式，受到妹子的攻击主角的鹤值则会减少，□键的攻击需要将妹子的血槽消耗为零，面对防御力高的妹子不如使用R1+△的抱妹大法，将其抱起直接扔到被窝上即可秒杀。但要下手快、准、狠。





普通角色夜这い攻略

在收刀的情况下在路上对着行人选择第三项“惚れた”即可进行搭讪。根据搭讪选择的内容不同会影响好感度的增加。对方好感度达到10则搭讪成功，晚上可以进行夜袭。而搭讪的内容分为4次，

第一次根据时间不同而变化，比如早上就改选第一项，下午就该选第二项，夜晚则选第三项。

第二次则根据被搭讪者的种类选择，如果是看护师（病院）、女中、娘选择第一项，而看护师（领事馆）、贵妇人、芸者、老婆则选择第二项，人妻、游女等则选择最后一项。

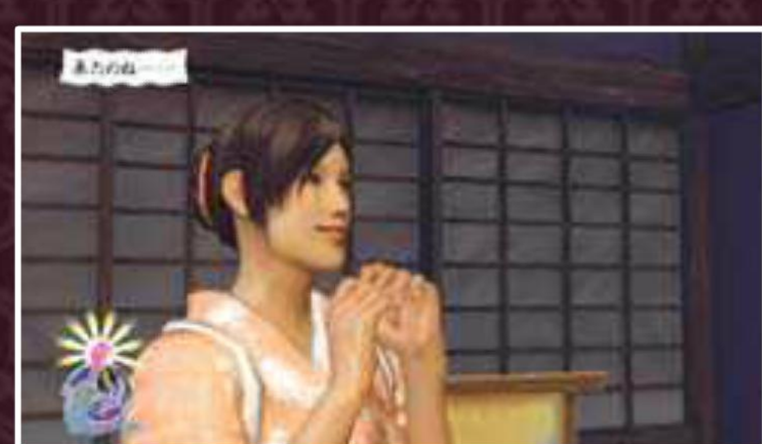
第三次根据对方状态来选择，对方如果是普通状态下则选择第一项，如果是低着头彬彬有礼选择第二项，如果是很生气则选择第三项。

第四次根据势力来决定。只要前三项都选择了正确答案即可保证搭讪成功。

剧情角色夜这い攻略

夜这い地图中红色代表几率较高的被窝，黄色次之，蓝色则几率较低。

朱美



要夜袭朱美就一定要触发三日目昼的“大老 鬼怒川”事件。提升朱美好感度的方法较多，但比较复杂。而最快捷直接的方法就是钓鱼送给她。在町的川旁边杂货摊上可以买到鱼饵，按十字键左右切换成选择鱼饵状态。之后在町川处（睡觉的地方）即可进行垂钓。钓到9条左右去送给朱美即可，注意朱美并不是所有鱼都要，总之最少要给她9条。之后才能在三日目晚上夜袭成功。

三日目晚上会根据玩家选择的分歧有所不同，如果之前完成了“卖国奴を斩れ”事件的话那么晚上去墓场就会发生名为“真实”的事件，好感度高的情况下玩家选“四姊妹だったのか”→“夜道は危险だ”→“部屋まで送る”即可夜袭成功。如果没有完成“卖国奴を斩れ”的事件去墓场则会变成“夜の墓场で”事件，玩家需要选择“こんなところで何……”→“夜道は危险だ送ろ”→“部屋まで送る”一样可以夜袭成功。朱美在地图最南边两个被子中的一个。

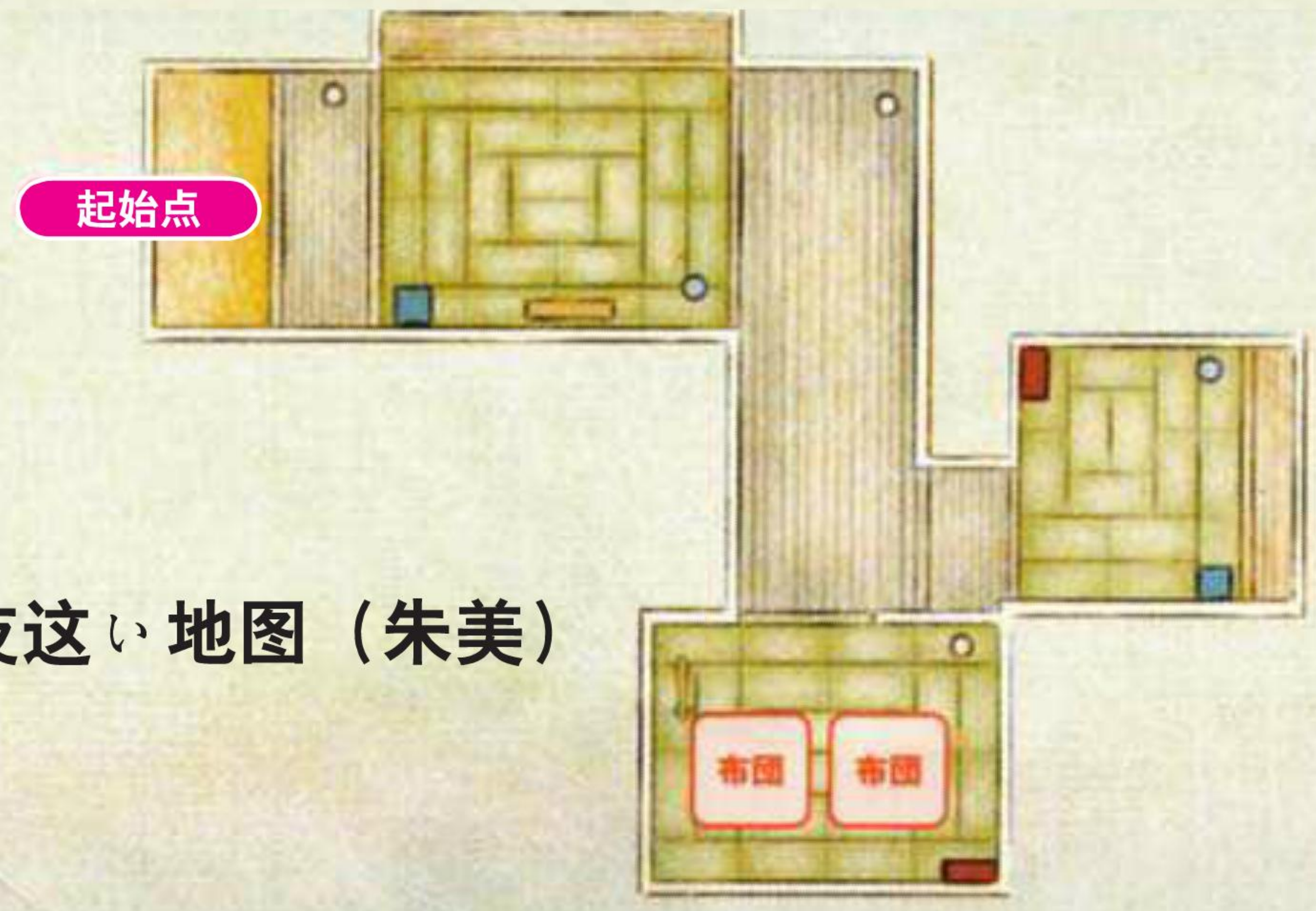
信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结





夜袭朱美最速方法

游戏开始后结束了乱战便选择直接睡到三日目的早上；然后去大通触发鬼怒川事件；接着开始钓鱼直到将九条鱼送给朱美；睡觉到三日目的晚上；去墓场与朱美对话选择“こんなところで何……”→“夜道は危険だ送ろ”→“部屋まで送る”即可。



夜这い地图（朱美）

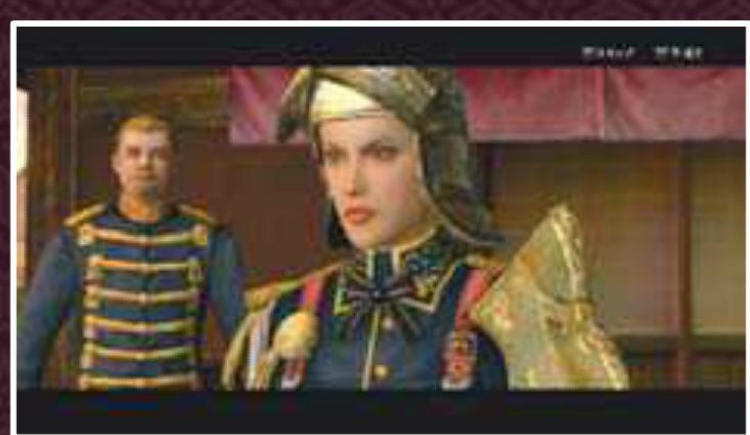
メリンダ

1. 在一开始的乱战中迅速击败赤城的杂兵让其亲自上场，之后便会与メリンダ战斗，将其击败便会提升好感度。

2. 在外国势力事件“小公女谒见”中攻击她，并将其峰打至活力为0。

3. 攘夷势力事件“海兵队の横暴”中将其峰打活力至0。

4. 幕府势力事件“病院废业の企て”中选择对话“千两箱……”，之后将其峰打至活力为0。



5. 需要一直走攘夷路线才会在剑术大会最后遇到她，再次峰打之后即可。



夜这い地图（メリンダ）

ローラ

夜袭小公女当然要走外国路线，一开始的混战就要选择救小公女，然后前往居留地领事馆找小公女即可开启外国路线，之后的剧情中提高其好感度的情节有下。

1日目夕 完成电信事件好感度+1
2日目昼 完成病院占处事件好感度+2
2日目昼 完成祝 病院开业事件好感度+2
2日目夕 完成团子物语 好感度+3
3日目昼 完成小公女见大老好感度+2
3日目夕 完成小公女晕倒好感度+2

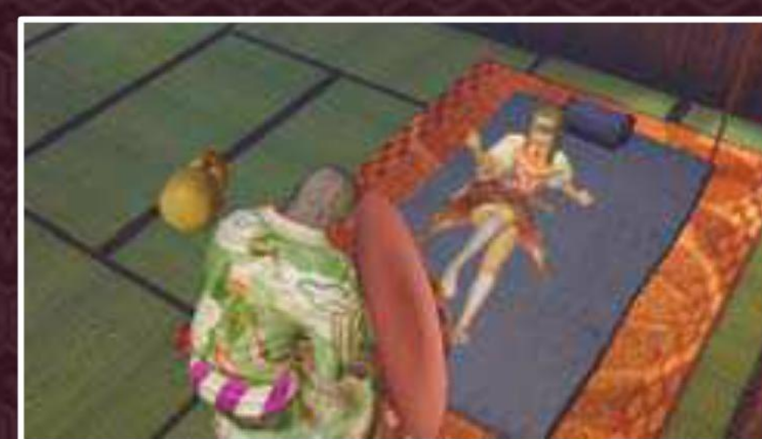
与小公女的好感度提升至10即可达成夜袭条件。之后在三日目的夜晚（只有这个时间），在居留地下面流浪汉处买道具“谜之键”，之后进入领事馆时注意不要离J.J太近，来到领事馆之后上楼即可用“谜之键”将门打开。之后完成小公女的夜袭。小公女必在左上方的被子里。





真小宫女夜袭

玩家在用“谜之键”将门打开后别急着进去，选择大地图随便去个其他地方，之后回来再进入，右下角便会提示这次已经确认对手了！之后夜袭得手后便有可能是真小公女夜袭情节。保险的方法是用“谜之键”开门后，选择去别的地方，然后存个档，reset，读取存档即可保证对方是小公女。



先生



首先要开道场，之后才能将先生收入旗下（开道场的具体方法详见下文）。在街道的小巷子里会遇到先生，选择“大丈夫か”“吴服屋……”即可叫先生去服装店打工。

接着去大通的服装店，选择“寿司屋を紹介する”即可让先生去寿司屋。

来到港的寿司屋（必须在昼或者夕的时间段）选择“赌场の用心棒を荐める”即可将先生送到赌场。

来到町的赌场（必须在夜的时间段），在里屋找到先生后选择“子供相手の仕事を荐める”让她去语学所。

最后在町的语学所（必须在夕的时间段）找到先生，选择“师范代……”最后即可让其进入道场当代打。

将先生收入旗下只是第一步，第二步我们还需要将道场经营至五星（具体参见后文道场篇）。五星后与先生对话选择“手合わせを申し込まれる”。之后前往街道与先生相识的地方选择“面白そうだ”之后选“一夜を共にする”。

与先生的比武注意要按LT+〇使用峰打，即使是普通难度下，先生的攻击力也很猛，连续挨打很快就被斩死了。推荐玩家使用





击败堂岛后得到的天神御影流剑术来应战，此流派只使用△连按即可将先生打得毫无还手之力，武器攻击力在100以上即可。由于使用峰打，这样即可保证先生的命不会恢复，大可采用迂回战术，没血了就按住R2闪人，命恢复了再来战，只要活力够多，再带几个饭团便不难将其打败。

之后上前对话即可夜这い成功。

夜这い地图（先生）







鬼怒川千佳

通过拷问游戏“超石抱”将好感度提升至10。治安恶劣的情况下会遇到她。

夜这い地图（千佳）



鬼怒川百合

通过拷问游戏“人间水车责め”将好感度提升至10。治安普通的情况下会遇到她。







夜这い地图（百合）

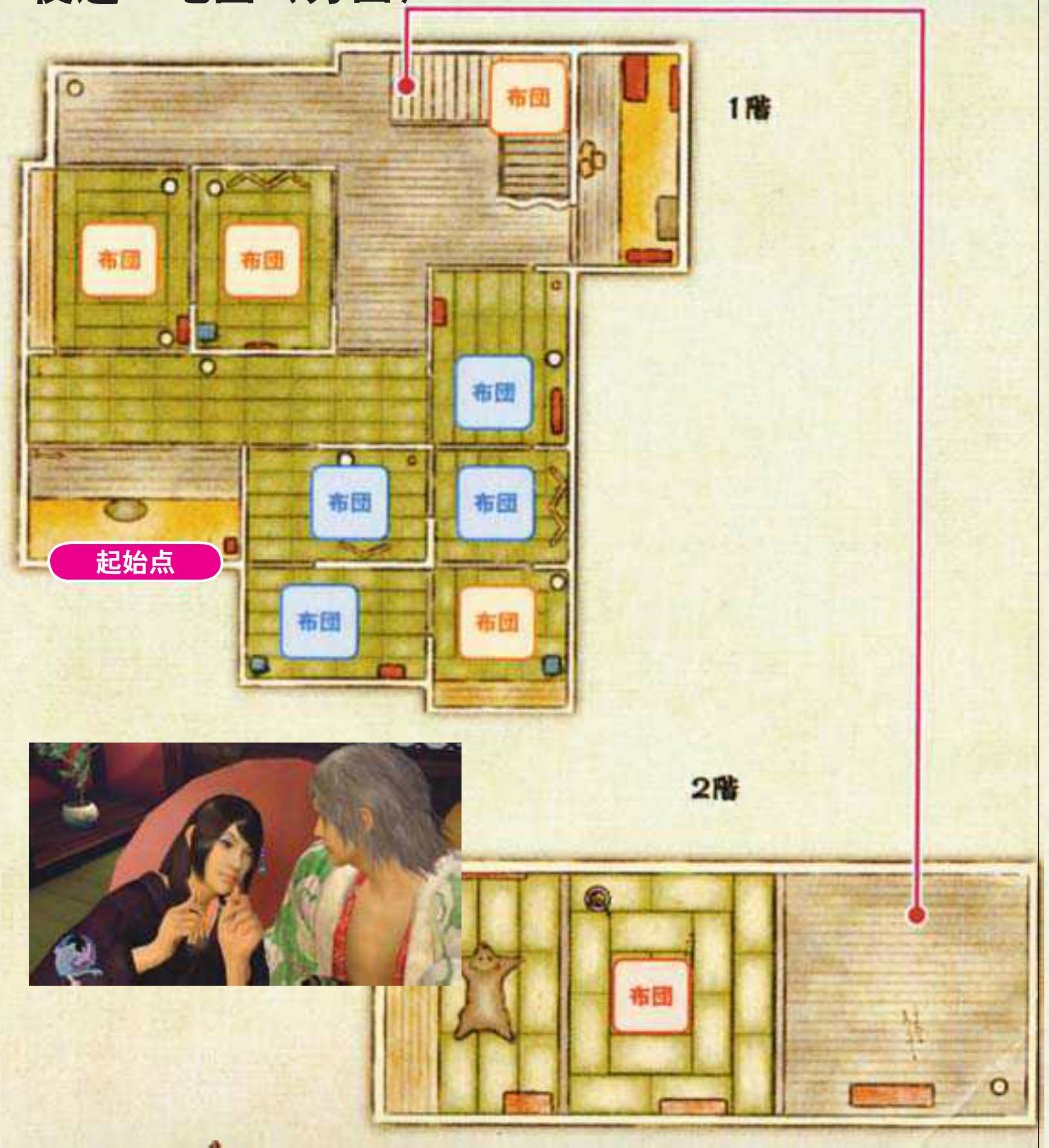




鬼怒川万由

通过拷问游戏“炼狱吊责”将好感度提升至10。治安良好的情况下会遇到她。

夜这い地图（万由）



道场

游戏中在町的南边有道场，挤进门之后与道场主人ぢぢい对话可以花3000文接管道场。从此可以招收弟子以及自创流派。道场二周目击败道场的新师范代后可以继承，不过二周目中无法与先生发生夜这い的情节，需要注意。

关于招收弟子

开了道场之后，凡是外面见到的NPC都可以用峰打（LT+〇）把对方的活力消减为零，之后对方跪下收刀上前对话选择第三项弟子にしてやる，既有一定几率可以收齐为弟子。收弟子的好坏会根据道场的水平不断提高，初期可以收一些舍弟或者兄贵，后期可以收浪人、般若党，最后甚至可以收魔鳞组的人。



道场等级

道场的等级会根据招收的弟子的质量与数量来决定，上限20位弟子，要想拿到五星评价必须将弟子的综合水平加起来达到75以上。后期素质不行的弟子需要选择破门将他们赶出去再选新的优秀弟子入门。

道场5星评价心得

要想达到5星评价，弟子方面最好应该以海兵队和般若党为主，这些在后期比较好收，而道场内有几个素质高的同心、武士、魔鳞组、浪人就更好了。渡世人、兄贵、舍弟之流应该早早将他们扫地出门。只要保证道场弟子素质够高，那离夜这い先生就不远了（笑）。

另外弟子会在场景中帮助玩家战斗，不过要小心平时误伤了自己人。在平时见到NPC要养成先对话的习惯，选择“斩拾御免！”如果对方不跑的话则说明这名弟子天资过人，需早日纳入旗下。



踢馆

等级到达一定程度之后便会不定期发生有人踢馆的事件，左下角显示“道场破り”则说明有人来踢馆了，玩家需要第一时间过去摆平，不然有可能你的弟子就死在他们的刀下了。玩家保险起见可以请先生来当代打（方法详见上文夜这い先生篇），先生实力强劲，80%以上的踢馆者都能被她踢出去。不过也不能只靠先生代打，其中不少踢馆者身上所携带的刀与流派是只有杀掉他们才能拿到的。





继承

道场可以继承到2周目中，不过玩家需要在2周目中将先生打败才可以继续经营道场。如果没有将先生招进道场则对手会变成踢馆者。

拷问



玩家在游戏中与警察发生战斗便会被其一脚踹到地上逮捕。之后便会面对三姐妹的拷问小游戏。根据当地治安情况不同，小游戏的内容便会不同。具体可以查看上文关于治安的内容。

根据三姐妹对玩家的好感度不同，小游戏的难度也会发生变化，好感度越高难度越高。

拷问的重点便是要忍耐，只有忍耐才能保住小命。3个拷问游戏的重点都是在即将受伤前按〇进行忍耐，记住这个忍耐要有一定的提前量。每个小游戏取得高分后都可以增加三姐妹对你的好感度，分数越高好感度加得越高。具体如下。

90000 分以上 +4
60000 ～ 89999 分 +3
30000 ～ 59999 分 +2
29999 分以下 +1

好感度高的情况会增加拷问游戏的难度，基本上就是攻击频率增加之类的。好感度到 10 之后便会发生大家盼望已久的夜这い剧情。



炼狱吊责（鬼怒川百合）

治安普通的情况下会进入炼狱吊责，玩家被吊在绳子上，下面有木马，一旦挨到木马便会受伤，玩家需要连续按 × 上升。而旁边百合则会对玩家进行攻击，在她攻击的瞬间按○进行忍耐则可以不减少 HP 的同时获得分数。如果忍耐失败则会掉到木马上损失命，到后期木马下会喷出火焰，玩家一定要按 × 上升躲避。百合好感度高的情况下会加强攻击的频率，下面的火也会越喷越高，一定要小心。



超石抱（鬼怒川千佳）

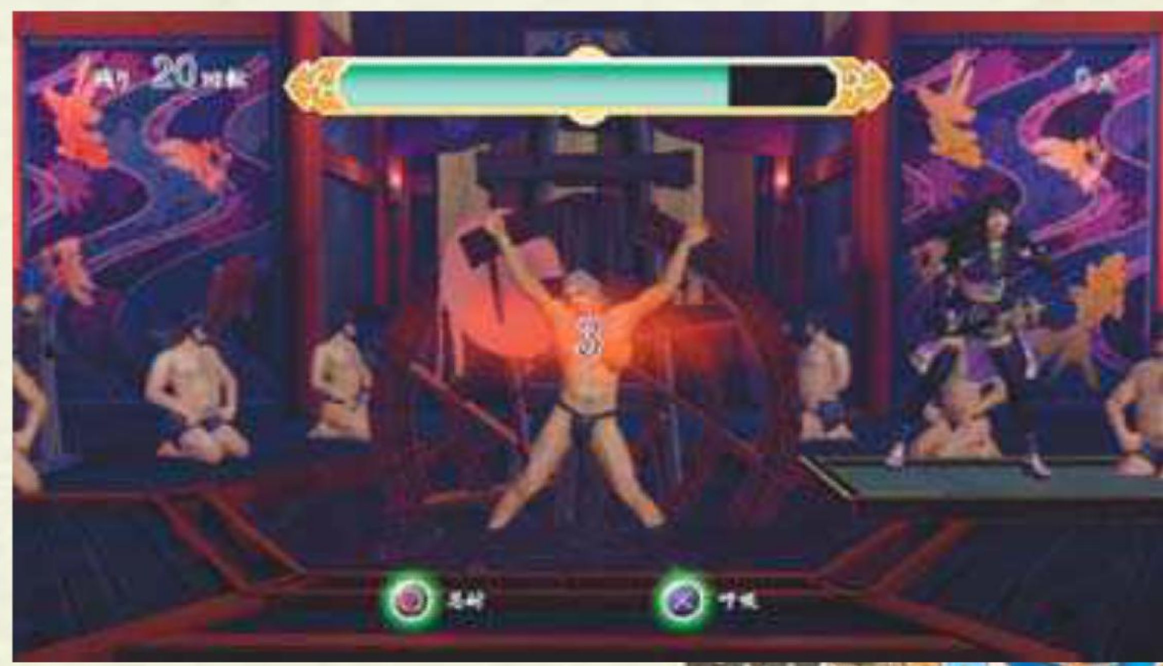
治安恶劣的情况下被逮捕便会进入超石抱。超石抱顾名思义，就是要玩家抱住落下的石头。在开始后画面后方会有奴隶向主角扔石头，玩家按方向键左右进行躲避，由于有红色落点提示，所以不难判断石头的落点。在石头下落砸到主角和被千佳打到的瞬间按○进行忍耐则可以不减少 HP 的同时获得分数。石头累积的越高则判断时间越短，而相同颜色的石头则可以互相抵消。全部石头投完就会结束。

这个小游戏建议一直在固定的位置，不要去中间惹千佳，只管接落在身边的石头即可拿到高分数。



人间水车责め（鬼怒川万由）

个人感觉拷问游戏中最难的一个。在主角头接触到水前按○即可进行忍耐，在水中如果有节奏的按○即可进行连续忍耐，不过难度较高，需要反复练习。保险起见推荐第一下瞬间忍耐之后连打○键，虽然会消耗一定的命，但这个方法比较保险，而且之后可以连打 X 键呼吸将命补回来。高难度的情况下在水中的时间会猛增，而万由的攻击也越发频繁，一定要抓好忍耐的提前量。



全结局分支一览



游戏中一共有 5 种路线可以选择，每个路线有两个结局。其中除了隐藏路线和自我路线外，其他三个路线一日目昼、三日目昼、四日目昼所发生的三个事件是共通的。3 日目之后的事件需要完成共通事件“大老　鬼怒川怨仙”才可以触发。四日目剑术大会结束后一定要选择离开场地才能继续后面的事件。

不加盟任何势力直接睡到 4 日目去参加剑术大会优胜便可进入自我结局“魔粲酵として”。在剑术大会上选择上台领奖则会进入共通结局“釜茹で侍”。

在剑术大会上向对手认输，之后在夜晚会遭到暗脑天的袭击。在开启特典中有一条杀 200 个暗脑天的任务可以在这里刷。

所有事件对话选项中一般第一项都是正面回答，所以游戏中回答应以第一项为主。

文中 X 日目之后的时间段是指包括 X 日目在内，以及之后的任何时间段都可以触发。

共通事件

1 日目

阿弥浜争乱

游戏一开始在乱战中与朱美对话选择第一项开始教学模式，第二项为教学模式中的敌人没有教学提示，第三项或者直接拔刀与多名敌人战斗并会跳过一段剧情。



小公女被抓后是最大的转折点，选择第一项为外国势力倾向，不动等 30 秒琴吹会乱入，选择“助太刀”倾向幕府势力，选择第二项则倾向攘夷势力。与敌人





对话求饶则进入事件“箦巻き日和”。

前面的选项选择“娘から手を离せ”之后会与赤城的手下战斗，如果时间内将他们全灭赤城会亲自上阵，将赤城击败之后依次对战英国女剑士メリッサ（胜利后增加其好感度）和幕府琴吹。胜利后，各个势力都表示非常需要主人公的协助。而在与赤城的战斗中攻击远处的炮手则会进入隐藏路线。具体见后文。

外国路线



1日目 昼

小公女谒见

乱战结束后前往居留地的领事馆见小公女发生“小公女谒见”事件。

一日目 夕

电信あり

前往居留地发生“电信あり”事件。

消灭几个杂兵，事件后可以获得 1500 文。

1日目夜

辻斩りを辻斩る

前往居留地代管所发生“辻斩りを辻斩る”事件，将大量杂兵打倒。成功后会获得 1500 文报酬，在战斗中可以与J.J对话让他来加入战斗。



2日目 昼

前往居留地，在病院前与ローラ对话。这里会根据病院是否开设而发生分歧剧情。如果病院开着则会发生“祝 病院开业”事件，如果关着的话则会发生“病院占据事件”。

病院占据事件

来到病院处会遇到村民召唤打手与玩家战斗，如果堂岛继承了锻制屋或者已经死亡的话玩家就会面对用心棒。如果没有的话则对手会是堂岛。注意在这个事件中将堂岛杀死则之后便不会发生锻制屋继承事件。

祝 病院开业事件

事件中会与大量忍者刺客进行战斗，成功之后获得 3000 文报酬。



2日目 夕

お团子物语

前往居留地与领事馆中的ローラ对话，将两批浪人放倒即可。这个事件中如果小公女的好感度达到 3 以上则会发生手牵手回去的剧情，同时小公女好感度再提升 3。



2日目 夜

前往港与J.J对话即可。这里会根据赌场是否已经开办而发生分歧。

如果开办中则会发生名为“ライジングサン”的时间，倒闭中则会发生“カジノ再建を急げ”事件。

ライジングサン

在赌场内与攘夷势力战斗，将赤城等人击败便可完成事件。

カジノ再建を急げ

与J.J合力将敌人击败。事件成功后会得到 3000 文报酬并且赌场开办。

3日目 昼

小公女と大老

全体事件“大老　鬼怒川怨仙”发生后前往居留地领事馆即可发生小公女见大老的事件，之后小公女的好感度 +2。





3日目 夕

小公女倒れる

前往居留地，在领事馆内 2 楼发生剧情。之后前往町的药屋（靠近会有剧情）处得到药，之后回到领事馆与三个般若党战斗，胜利后获得报酬 3000 文。



3日目 夜

危险な赌け

前往居留地，在领事馆前与J.J对话，在剧情中选择“隙あり—！”会增加耻辱值，并会与魔鳞组进行战斗，战斗过后可以获得 1500 文。如果选择跳过剧情则不会发生这一分歧。

4日目之后

东国の骑士

前往领事馆 2 楼与ローラ对话代表外国势力参加剑术大会。前往大通参加比赛，最后的对手是小暮。获得优胜后离开场地选择“辞退する”。



5日目之后 A

愿い虚しく

前往领事馆 2 楼发生剧情，之后前往神社与那的般若党对话将信交给他。回到领事馆后与ローラ对话发生与赤城大战的剧情，战斗中会有敌人开大炮干扰，尽量不要在大炮相对的正面战斗，将赤城与杂兵消灭之后还需要将大炮处的两个杂兵消灭。



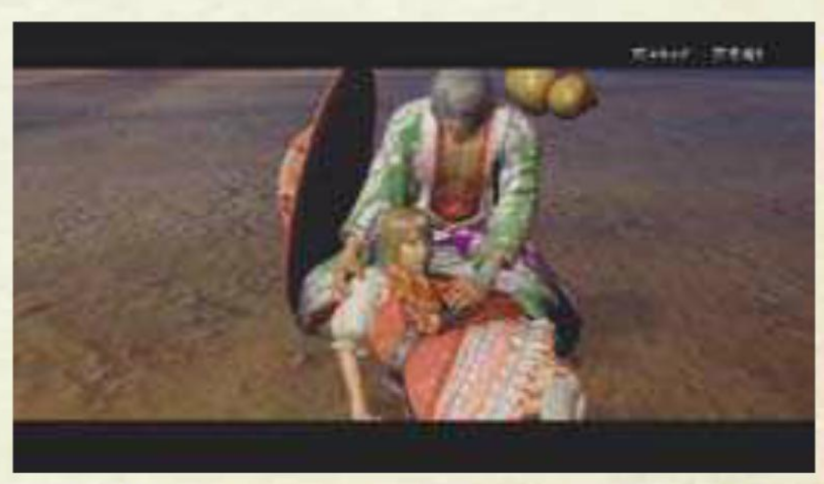


5日目之后 B

鬼怒川の魔手

在与般若党的战斗结束之后便会发生鬼怒川出现的剧情，之后与 15 个魔鳞组成员战斗，这里会根据小公女死亡与否发生分歧。如果小公女存活的情况下将敌人全灭会进入外国结局 1“夕暮れの船上”，小公女死掉则会进入事件“讨ち入り”。





5日目之后 C

夕暮れの船上

根据玩家在船上回答的答案不同会发生一些变化，最后的选项中如果选择“ローラ……”则会进入结局“海外雄飞”。如果选择第三项则会发生主角跳入水中之后发展成事件“讨ち入り”。

讨ち入り

前往代管所与同心 6 人以及魔鳞组 9 人战斗，之后进入代管所将琴吹干掉，一路杀到楼上后发生与三姐妹战斗的剧情。将三姐妹击败之后进入外国结局 2“侍一直线”。





攘夷路线



1日目 昼

志士との出会い

在乱战结束后前往神社，进入山洞与赤城对话则倾向攘夷路线。



1日目 夕

海兵队の横暴

前往町，进入居酒屋后发生外国佬欺负朱美的剧情，之后主角上

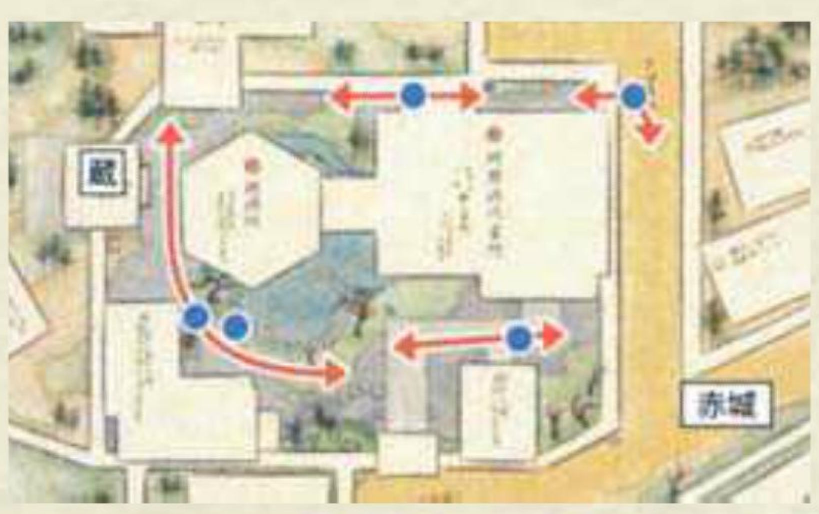


前阻止并击破两次海兵队 。注意按 R1+X 回避枪击，将他们全部击败后会获得 1500 文。而之后的女剑士攻击她可以与其战斗，使用峰打可以增加其好感度。不过会导致事件失败。

1日目 夜

代官所潜入

前往神社洞中与赤城对话，之后进入代管所开始搬运箱子。限制时间 3 分钟，被同心看到 3 次也会结束搬运。如果一次运送一个箱子效率不高，玩家可以将箱子叠在一起一次运送多个。运送的箱子越多则报酬越多。







2日目 昼

欺きの代价

前往町的居酒屋，之后会在剧情中前往代管所对战剑崎。事件报酬会根据玩家战斗前的选项不同而发生变化。选择第一项和小暮一起战斗的话对手只有剑崎一人，胜利后获得 500 文。而选择第二项自己战斗的话对手则变成剑和两个杂兵，战斗后获得 1500 文。单人战斗中可以呼唤小暮来帮你，但结果只能得到 500 文。

2日目夕

这个时间段前往神社洞穴内与赤城对话会根据是否已经建立了语学所而发生分歧，如果倒闭会进入“语学无用”事件，如果已经开设则会进入“讲师を亡き者に”事件。

语学无用

前往港发生战斗。敌人较多且大多是 BOSS 级对手，要做足准备。如果亲手将琴吹等 BOSS 级敌人击败则最后会得到 3000 文报酬。



讲师を亡き者に

前往语学所发生战斗，别让讲师跑了。胜利之后语学所倒闭。

2日目 夜

前往神社的山洞中与赤城对话，根据港的赌场是否开办中发生分歧，如果开办中会发生“カジノを破坏せよ”事件，如果倒闭则发生“カジノ再建断固阻止”事件。

カジノを破坏せよ

在港赌场内发生战斗。与 J.J 的战斗注意他会使用无法防御的枪攻击，应以跳跃攻击为主。战斗胜利之后获得 1500 文并且港赌场倒闭。

カジノ再建断固阻止

前往港与 J.J 等人战斗，J.J 仍然以使用远程枪击为主，应以 R1+× 侧闪回避。

3日目 昼

血で血を洗う战い

共通事件“大老鬼怒川怨仙”发生之后前往神社洞穴中与赤城对话，之后在町发生战斗。敌人中除了琴吹外还有拷问三姐妹，全部击破后可以获得 1500 文报酬。



3日目 夕

卖国奴を斩れ

前往町的居酒屋对话即可，这个事件发生与否会关系到后面前往墓场产生的分歧。

3日目 夜

这个时间段有四个分歧，如果之前完成了“卖国奴を斩れ ”事件，那么前往墓场会发生名为“真实”的事件，如果没有完成“卖国奴を斩れ ”事件则会变成“夜の墓场で”事件。而没有完成“真实”事件那么前往港则会发生“仕组まれた袭击”事件。如果完成了““真实”事件那么前往港则会发生“罠を破れ”事件。而这也会关系到最后结局的不同，如果选择“仕组まれた袭击”事件则会进入攘夷势力结局 1“热き魂”。如果选择“罠を破れ”则会进入攘夷势力结局 2“攘夷の炎” 。

仕组まれた袭击

不去墓场直接前往港便会进入与茂吕的战斗，胜利之后三姐妹出现，此战将三姐妹命降到一定程度以下可以结束战斗，将 15 个魔鳞组击破后可以结束战斗，事件之后获得 1500 文报酬。

夜の墓场で

没有发生“卖国奴を斩れ”事件前往墓场则会发生“夜の墓场で”事件。发生这个事件不会得到任何报酬，以夜袭朱美为目的的玩家在其好感度 10 以上的情况下选择“こんなところで何……”→“夜道は危险だ送ろ”→“部屋まで送る”即可。

真实

如果发生了“卖国奴を斩れ”事件，那么晚上前往墓地则会发生这个名为“真实”的事件，选择第一项则会发生战斗，胜利之后前往港会发生“罠を破れ”事件。



罠を破れ

前往港说得赤城，如果说得成功将与魔鳞组发生战斗，全灭之后吕茂生存，可以进入事件“武士の魂”。

4日目之后

志士の刀

前往神社洞穴内与赤城对话，之后代表攘夷势力出席剑术大会。前往大通参加比赛，剑术大会最后的对手会是西洋女剑士。获得优胜后离开场地选择“辞退する”。



5日目之后 A

臆病风

前往神社洞穴内与赤城对话，注意其中几个可以发言的地方如果选择杀背叛者的话会增加耻辱值。准备好后即可开始“同士救出”事件。

5日目之后 B

同士救出

杀入代管所，与魔鳞组同心战斗，斩杀20个敌人之后进入代管所内部。与魔鳞组大将战斗，将其杀死后会获得拷问屋的钥匙。开门之后后即可解救同志，开始逃跑，出门之后从后门逃离代管所，向大通方向逃跑。最后会根据所救出的同志生存数量决定报酬的数额。全员死亡100文，1～2人500文，3～5人1500文，6人3000文。



5日目之后 C

领事馆斩り込み

大通的旅笼中可以选择第二项做足准备再来。之后前往居留地领事馆前发生战斗，如果之前西洋女剑士メリンダ已死的话对手会变成新队长。之后会根据之前是否完成了“真实”事件产生分歧，完成了会进入与J.J的战斗，胜利之后进入“武士の魂”事件。没有完成则会进入与暗暗脑天9人的战斗之后进入结局1“热き魂”。





5日目之后 D

武士の魂

名为“真实”的事件成功并且成功说得赤城之后便会进入这个事件，首先是与J.J的决战，之后会与琴吹、三姊妹以及大量魔鳞组战斗，胜利之后通往攘夷结局2“攘夷の炎”。

幕府路线



1日目 昼

代官所の面々

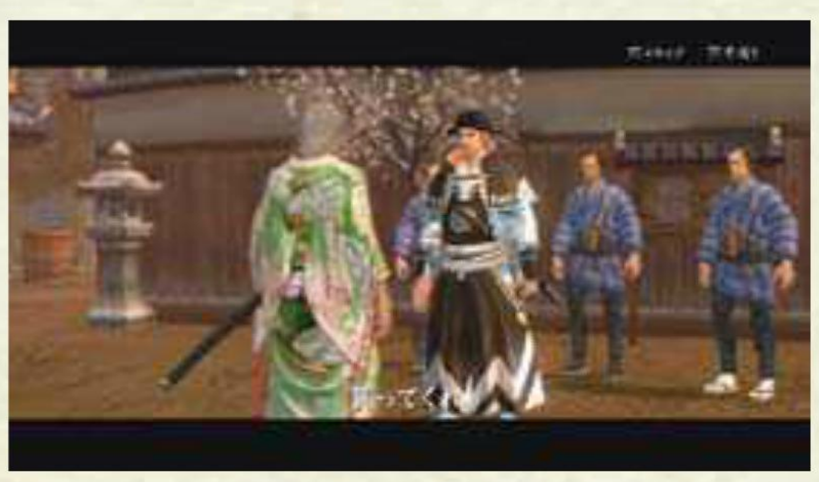
结束港乱战后前往代管所，与门口的同心对话，随后进入代管所发生事件，成功之后倾向幕府路线。



1日目 夕

琴吹光探检队

前往大通与琴吹对话，这里会根据主角的性别发生小差别，如果是女性的话会多出一个选项，选择之后事件失败。之后进入洞穴，在最深处将6个般若党打倒即可。成功后获得报酬1500文。



1日目 夜

阿片密卖を阻止せよ

前往港，与琴吹对话，剧情过后直接拔刀攻击那个外国佬即可。如果放外国佬跑了那最后只能获得500文。将两人打倒之后则能获得1500文。

2日目 昼

这个时间段前往代管所与三姐妹对话会根据病院是否营业发生分歧，如果是开设中则进入“病院废业の企て”事件，倒闭中则会发生“西洋医学お断り”事件。

西洋医学お断

对话之后前往病院，与三个海兵队战斗过后杀入病院内与メリンダ战斗，如果使用峰打将メリンダ打倒会增加好感度，否则的话メリンダ死亡。之后回去与三姐妹报告，获得1500文。如果最后选择“游んでいこう”则不会获得报酬，而进入拷问。



病院废业の企て

在街道遇到メリンダ发生战斗，同样使用峰打将メリンダ打倒会增加好感度，否则的话メリンダ死亡。最后向三姐妹汇报时选择“残念ちが盗贼に夺われた”虽然能获得5000文，但幕府势力好感度会大幅下降，三姐妹的好感度也会直接将为0。事件成功后病院倒闭。

2日目 夕

这个时间段前往町与茂吕对话会根据语学所是否开设中发生分歧。倒闭中进入“讲师ご到着”事件，开设中则进入“语学所开设”事件。

讲师ご到着

前往港与赤城率领的般若党发生战斗，在战斗中应保护讲师的安全为主。与讲师对话选第一项让他逃跑，选第二项则留在原地。此战中敌人是杀不完的，只能以逃跑为主。由于大通道路被封锁，只能向町的方向逃跑。成功之后获得1500文，并且语学所开设。

语学所开设

在町与般若党发生战斗，此战目的仍然是保护讲师的安全。优先击破赤城与小暮。向西边往大通方向逃跑，与讲师对话选择第一项让他开始逃跑，讲师跑得非常慢，好在其比较耐打。成功后获得报酬1500文。



2日目 夜

ガイジンとゲイシャ

与大通旅笼前的茂吕对话，之后在旅笼中会遭到5个般若党的袭击，将他们全部击败之后获得1500文报酬。如果外国佬被杀则事件失败。

3日目 昼

魔鳞组の力

发生共通事件“大老 鬼怒川怨仙”之后前往代管所，与三姐妹以及魔鳞组一起去町击败6个般若党，之后赤城、小暮会来与玩家战斗。全部击破后获得1500文。

3日目 夕

大老と三姊妹

前往代管所，之后进入参观鬼怒川的拷问屋。事件成功后可以自由进入拷问屋，如果攻击三姐妹会直接进入拷问游戏。



3日目 夜

剑术大会の准备

前往大通与茂吕对话，之后在港会与赤城等人发生战斗，全部击破后会获得1500文。如果没有完成这个事件则茂吕会死亡，这样便无法完成后面的结局。

4日目之后

公仪の剑

前往代管所内与琴吹对话，之后代表幕府势力参加剑术大会。前往大通选择参加比赛，全部胜利后离开场地，选择“辞退する”。

5日目之后 A

暗黑の意志

前往代管所与门前的三姐妹对话，之后进入代管所内，这里会根据玩家的选择进入分歧，并影响最后的结局。选择“……御免”会进入事件“忧国の士”，最后进入结局A“変わり往く心”。而选择不说话则进入事件“大老武断”，最后进入结局B“黑船を我が手に”。



5日目之后 B

忧国の士

与茂吕在港谈话，之后J.J现身，三人一起前往神社与般若党做最后的决战。进入事件“三匹で斩る”。



大老武断

纯剧情事件，大老要求购买西洋大炮对付般若党。之后进入事件“般若党坏灭”。



5日目之后 C

三匹で斩る

前往神社开战，一直杀入最深处，由于敌人数量较多，且后面还有与琴吹的较量，应以按R2回避战斗为主，被锁门的地方需要打倒40个般若党才能继续前进。之后与赤城、小暮做最后的对决。胜利之后离开。进入最后的事件“武人琴吹光”。

般若党坏灭



与琴吹、三姐妹等人前往神社与般若党决战，无视前面的敌人直接冲入洞中发生门关闭的剧情，之后需要消灭40个敌人才能将门打开。注意这里战斗中我方大炮是敌我不分的，玩家需要小心。之后继续前进，进入最深处与赤城、小暮做最终对决。胜利之后进入“黑船を我が手に”事件。

5日目之后 D

武人琴吹光

将琴吹与杂兵全灭后，记得将开炮的士兵干掉便会迎来幕府势力结局A“変わり往く心”。



黑船を我が手に

纯对话事件，鬼怒川以开办工厂为条件与小公女交换黑船，之后毁约。进入“剑客 茂吕茂”事件。

5日目之后 夜

剑客 茂吕茂

玩家到晚上时前往黑船内的船长室，之后与茂吕发生1对1的战斗，此战中茂吕不再空手战斗而是使用剑术，非常厉害。尽量使用出招快的招式将其打败，之后进入幕府结局B“破灭への道”。



隐藏路线



1日目 昼

三姊妹见参

要想进入隐藏路线玩家需要在一开始的乱战中，与赤城的战斗中优先击破远处开炮的士兵，之后拷问三姐妹会来加入战斗。胜利之后便可以开始隐藏路线。不过要注意的是如果要达成游戏的真结局“希望之光”，首先必须满足以下几点。1．居留地的病院开设中（倒闭中可以选择外国势力完成“病院占据事件”事件，之后病院开设）。2．港的赌场关闭中（开设中可以选择攘夷势力，完成“カジノを破坏せよ”事件，即可将赌场关闭）。3．语学所开设中（完成幕府势力“讲师ご到着”事件）。4．不要杀死寿司屋老板。

1日目 夕

お早い到着

完成事件“三姊妹见参”前往大通的话，那么正常情况下第三天出现的鬼怒川便会提前出现。并发生强制战斗，与赤城、小暮共同对抗琴吹组。之后进入事件“再起の望み”。





1日目 夜

再起の望み

这里居留地的病院开办与否会对是否能进入“希望之光”结局产生大的分歧。如果病院开设中与小暮对话选择“英国の病院……”则事件成功，可以进入事件“将の器”。如果病院倒闭中则事件失败，并进入事件“怒りの矛先”。



2日目之后 A

怒りの矛先

前往神社洞穴深处找到小暮，他会因为赤城的死与玩家战斗。战胜小暮之后小暮死亡，无法进入“希望之光”结局。但可以触发“大老暗杀计画”结局。

将の器

前往神社洞穴深处与小暮对话，之后与魔鳞组发生战斗。将25个魔鳞组全部击破之后事件结束。般若党解散，小暮陷入苦恼中。之后可以进入“伯爵に刺激を”或者“运命のル—レット”。



2日目之后 B

这里会根据港赌场开办与否发生分歧，开办中则进入“运命のル—レット”无法进入“希望之光”结局。倒闭中则进入“伯爵に刺激を”。

运命のル—レット

前往港的赌场进入后攻击用心棒，将两人杀死后遇到J.J并与其战斗。事件结束后，完成“学问のすすめ”只能进入事件“伤心の归国船”。

伯爵に刺激を

前往黑船的船长室内，与J.J对话选择第一项。之后带着他前往港的寿司屋内，发生剧情，J.J被寿司屋的味道所感动。这样便可以触发事件“刺激が欲しい”。





2日目之后 C

暗讨ち

这个事件只有语学所在开设中才能完成。前往神社洞穴深处与小暮对话，之后在夜晚前往语学所，上前与小暮对话选择“早まゐた 小





暮！”阻止小暮攻击茂吕。语学所在开设中的话选择，“赤城のように……”会进入与小暮的战斗，使用峰打（L2+〇）将其活力消减为0之后按〇对话选择“お前の负……”便可成功进入事件“学问のすすめ”。





3日目之后 A

学问のすすめ

进入语学所，搞笑之后遇到魔鳞组，拔刀进行战斗，将5个敌人全部击倒后事件结束。





3日目之后 B

这里会根据之前是否完成了事件“伯爵に刺激を”而产生分歧，完成了会进入事件“刺激が欲しい”否则会进入事件“伤心の归国船”。

伤心の归国船

前往港，这里会根据J.J存活与否发生分歧。如果寿司屋死了，J.J活着便会直接结束。J.J死亡的话则与骑士团发生战斗，之后事件结束，领事馆关门。

刺激が欲しい

发生了这个事件便可以通往最终“希望之光”的结局。前往港寿司屋之后发生剧情，之后J.J被抓走，主角前往代官所救人。

3日目之后 C

伯爵救出

前往代管所，进入拷问屋中看到J.J被拷问，之后将被拷问傻了的20个人间豚杀掉便可完成事件。





4日目之后 A

人间汤通しの恐怖

前往大通靠近小公女之后发生观看鬼怒川残忍的处刑事件，之后建议为后面的事件做最后的准备。



4日目之后 B

ロ—ラの决意

剧情过后前往代管所，选择第一个与小公女一起去见鬼怒川。之后与魔鳞组发生战斗，打倒5个之后进入剧情，小公女被当做人质，主角不得不束手就擒。



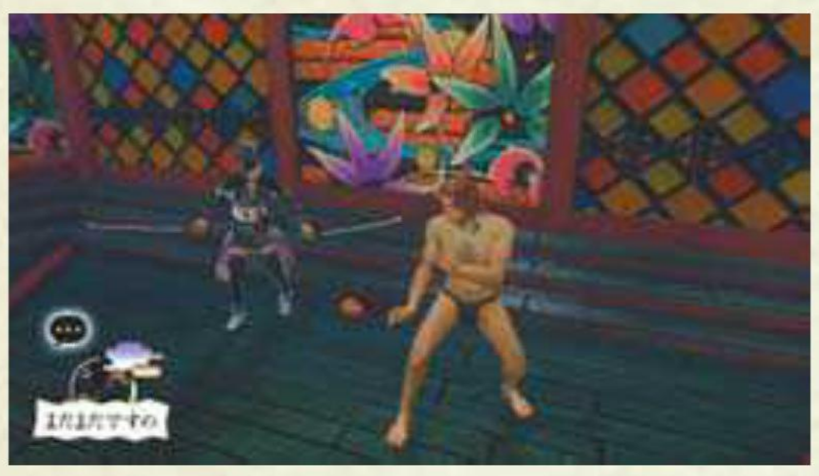


4日目之后 C

士魂は屈せず

这个事件难度很高，首先就是拷问女的三个拷问游戏轮着来，如果之前没有熟悉的玩家可能会感觉很棘手。好在这三个拷问游戏不要求拿高分，求稳妥即可。之后则进入最大的难点，主角的装备武器全部被没收的情况下空手对付三姐妹。首先建议玩家将杀阵蓄满，即使是空手格斗也可以使用杀阵连续攻击，这样便可以把其中一人打成4分之1血。之后会发生剧情，茂吕、小暮前来救援。建议继续对着刚才的对象攻击，在其还没回复命前将其击倒，这样便可以得到她的武器，之后的战斗就轻松多了。建议根据自己熟练的流派来选择优先击破的对象。战斗中与茂吕、小牧对话可以选择第二项索取道具，这也是这场战斗胜利的关键。之后别忘了在牢中存个档（连写真师也被抓进来了，汗）。

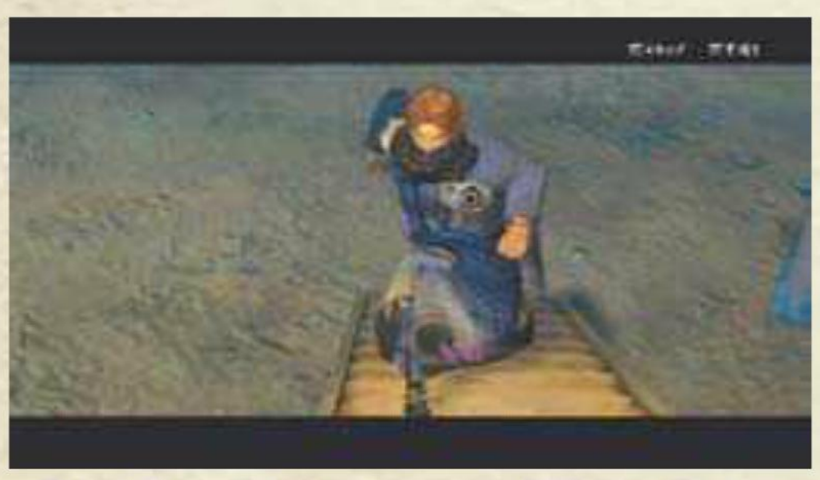




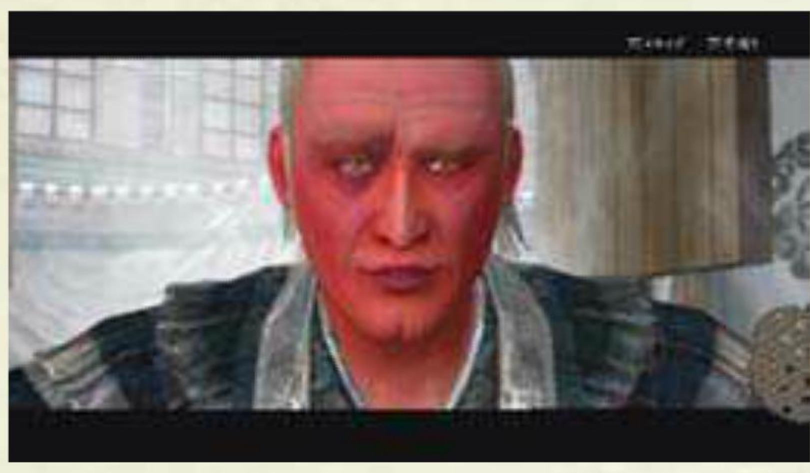
4日目之后 D

ローラ夺还

救出ローラ之后与鬼怒川以及魔鳞组发生战斗，注意鬼怒川的喷毒攻击。之后会与鬼怒川在处刑台做一对一的对决，胜利之后对话里选择第一项会增加侍度，主角将鬼怒川扔入油锅中。再起的鬼怒川召唤魔鳞组战斗，击破25个魔鳞组之后主角去追击鬼怒川。







5日目之后 A

鬼怒川を追え

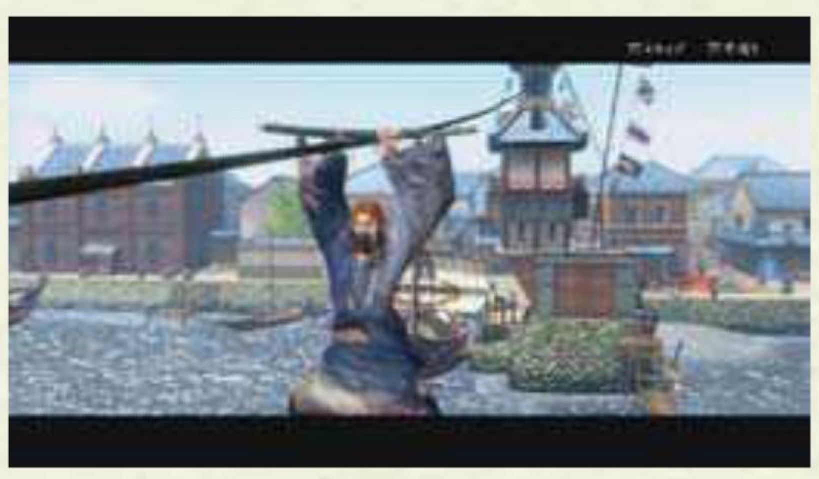
来到港之后与暗脑天9人组发生战斗，玩家需要为最终决战保存实力，用脚踢敌人尸体有道具可以拿，别忘了取得地上的流派和武器。将敌人全部消灭后即可触发最终事件。



5日目之后 B

黑船の决斗

主人公来到黑船上与鬼怒川做最后的对决，此战中由于鬼怒川投技威力较高，建议与其保持一定距离，在其出招挥空之后使用前突攻击。鬼怒川命较多，适当时机可以使用杀阵连续进攻，黑船上的魔鳞组尸体可以踢出回复道具，玩家可以利用这一点与鬼怒川展开消耗战。击败鬼怒川之后迎来最后的真结局“希望の光”。





2日目之后

大老暗杀计画

如果无法进入通往结局“希望の光”的事件便会在2日目之后前往大通触发“大老暗杀计画”。与琴吹一行进入代管所内同鬼怒川魔鳞组发生战斗，将鬼怒川打倒之后进入隐藏路线结局B“大老は生きていた”。



全结局达成法

结局1 希望之光

之前所需准备：外国势力完成“病院占据事件”事件，将病院开放。攘夷势力，完成“カジノを破坏せよ”事件，将赌场关闭。幕府势力完成“讲师ご到着”事件，将语学所开启。

1日目：游戏一开始的乱战中，选择“娘から手を离せ”30秒内击破全部敌人。与赤城的战斗中杀死远处的炮手。

2日目之后：在事件“暗讨ち”中需要将小暮峰打活力为0之后对话。另外就是不要杀死寿司屋老板。



结局2 热き魂

1日目～3日目夕：攘夷势力好感度3以上，以攘夷势力为中心推进剧情。

3日目 夜：没有完成名为“真实”的事件。

4日目 昼：完成“志士の刀”事件。剑术大会中选择辞退。

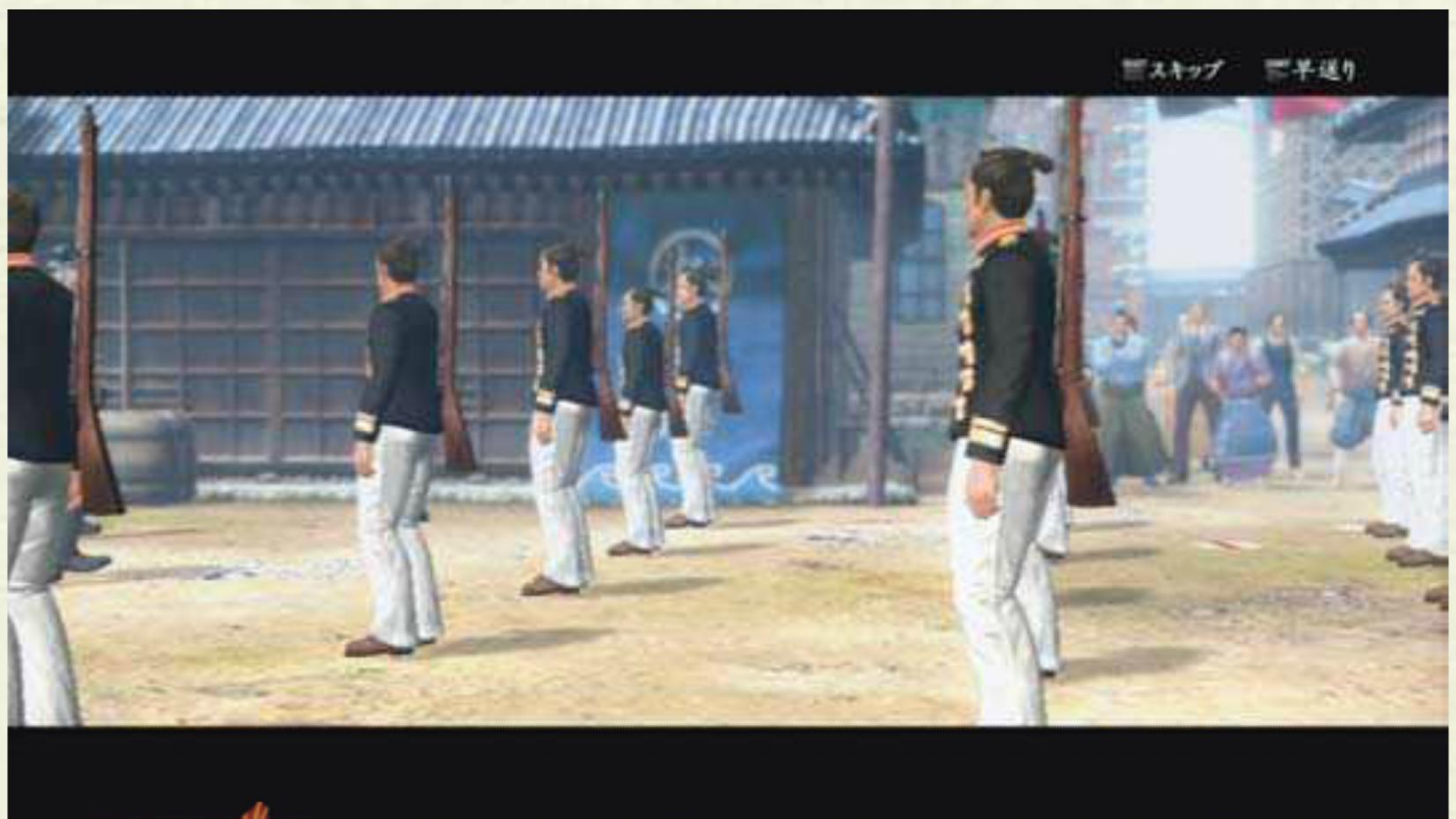


结局 3 攘夷の炎

1日目～3日目昼：攘夷势力好感度3以上，以攘夷势力为中心推进剧情。
3日目夕：完成“卖国奴を斩れ”事件 。
3日目夜：成功完成名为“真实”的事件。
4日目 昼：完成“志士の刀”事件。剑术大会中选择辞退。

结局 4 破灭への道

1日目～3日目夕：幕府势力好感度3以上，以幕府势力为中心推进剧情。
3日目夜：成功完成事件“剑术大会の准备”。
4日目 昼：完成“公仪の剑”，剑术大会中选择辞退。
5日目之后：事件“暗黑の意志”中不发言或者选择“どうぞ お续けください”。



结局 5 変わり往く心

1日目～3日目夕：幕府势力好感度3以上，以幕府势力为中心推进剧情。
3日目夜：成功完成事件“剑术大会の准备”。
4日目 昼：完成“公仪の剑”，剑术大会中选择辞退。
5日目之后：事件“暗黑の意志”中选择“御免……”。



结局 6 海外雄飞

1日目～3日目夜：外国势力好感度3以上，以外国势力为中心推进剧情。
4日目 昼：成功完成事件“东国の骑士”，剑术大会中选择辞退。
5日目之后：完成事件“鬼怒川の魔手”，小公女生存。最后的船上不发言。

结局 7 侍一直线

1日目～3日目夜：外国势力好感度3以上，以外国势力为中心推进剧情。
4日目 昼：成功完成事件“东国の骑士”，剑术大会中选择辞退。
5日目之后：事件“鬼怒川の魔手”中小公女死亡，或者最后的船上选择“许せ 为すべき大仪……”。

结局 8 魔鳞组として

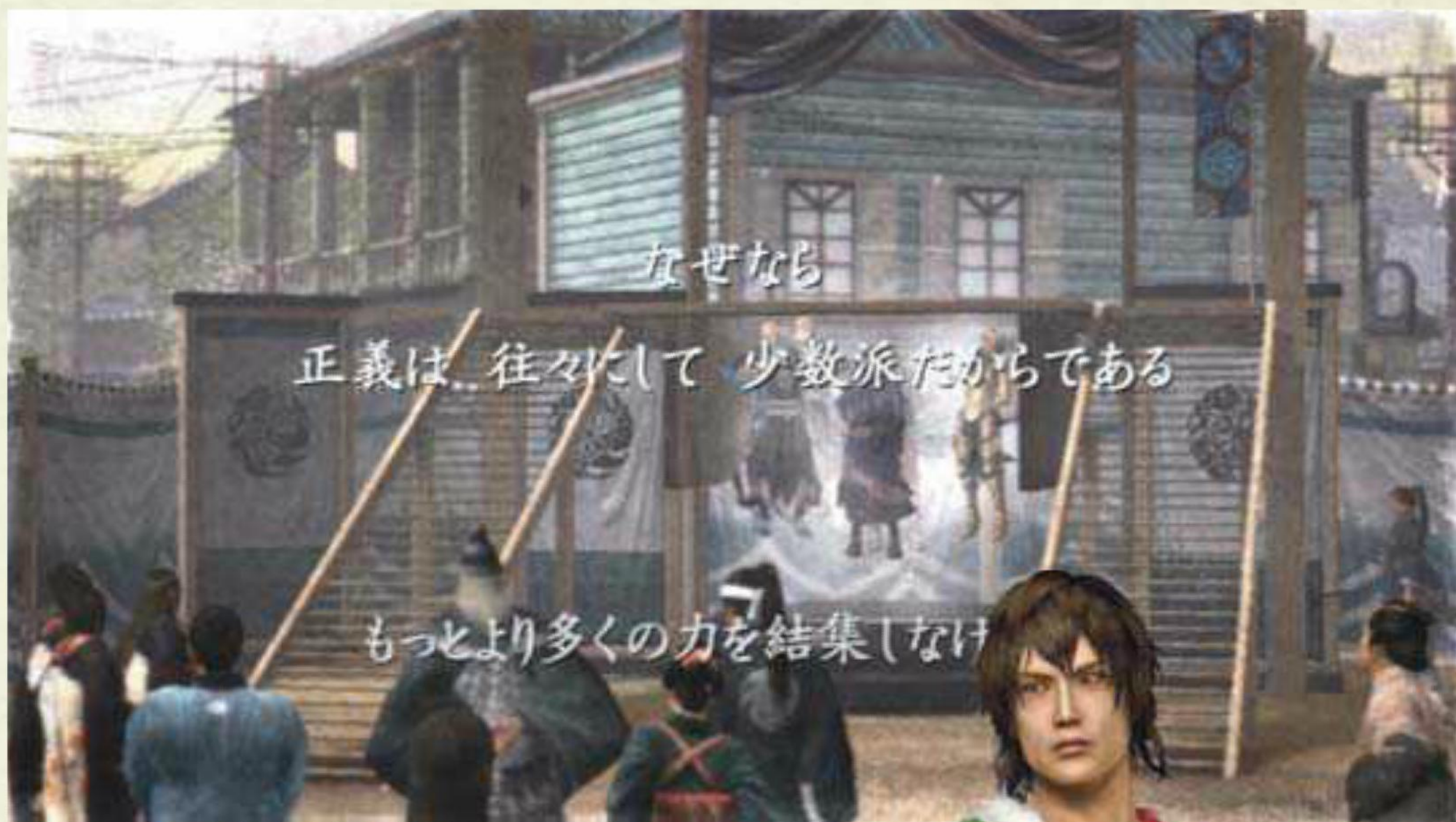
1日目～3日目夜：不所属任何势力，睡到第4天。
4日目 昼：剑术大会上获得优胜即可。

结局 9 釜茹で侍

1日目～3日目夜：走攘夷、幕府、外国任意势力路线。
4日目 昼：“东国の骑士”，“公仪の剑”，“志士の刀”任一事件成功。剑术大会上获得优胜，不选择离开，上台领奖。

结局 10 大老は生きていた

1日目：游戏一开始的乱战中，选择“娘から手を离せ”30秒内击破全部敌人。与赤城的战斗中杀死远处的炮手。
2日目之后：无法达成通往“希望の光”的事件。



任务攻略

游戏中有住民任务与固定任务两种，住民任务需要与NPC对话帮助他们完成各种任务，所得的报酬较少，而固定任务有6个，所得报酬较多，其中有善恶之分，做善任务提高治安度，做恶任务降低治安度。接代管所的任务杀赌场的人可以提高治安，接赌场女将的任务去代管所杀人可以降低治安。每个任务进入目标地点会有提示，任务目标的名字会显示为绿色。

小鸠戒

居住所：町（赌场）　善／恶：恶



前往町赌场与女将对话选选择“仕事くれ”之后选“斩るぞ”，再与旁边的小鸠戒对话即可。

鬼畜同心

敌：鬼畜同心×1
报酬：1500文
目的地：大通り

前往大通り与和女人说话中的鬼畜同心战斗即可，其实力很弱。

乐な仕事

敌：菩杀会×5
报酬：2000文
目的地：街道

前往街道见到这5人后即可拔刀开战，这5人攻击力较高，不如发动杀阵一气全部斩杀，尽量将他们全部引到同一边之后从背后进攻。



侍四天王

敌：侍×4
报酬：2500文
目的地：墓场

本场战斗可以利用堂岛帮助玩家，只要将敌人引到堂岛处，敌人如果“误伤”了堂岛，那么之后的战斗就是2对4了。



阿弥浜の色男

敌：色男　×1　くノ一×10
报酬：3000文
目的地：大通り

这个任务敌人较多，敌人攻击力也很强，建议带足回复道具。くノ一命较少，血不够了就按R2逃跑补充命，色男可以直接发动杀阵绞杀。任务中只要将色男杀死便算成功，可以不与剩下的くノ一战斗。



面倒な仕事

敌：菩杀会×25
报酬：3500文
目的地：街道

25个菩杀会砍起来比较费劲，建议战前将武器磨满，带足够的刀油。战斗中以防守为主，依次斩杀，杀阵满后不要吝啬，推荐多使用崩防招式。

女帝はひとりで十分

敌：女帝×2　奴隶×24
报酬：4000文
目的地：旅笼



奴隶赤手空拳不能防御非常弱，两个女帝则实力较强，应以杀阵速杀。旅笼场景比较狭窄，需要回复的时候可以往楼下跑，待补充命之后再来战。

时代の宠儿

敌：用心棒×24
报酬：4500文
目的地：港

用心棒本身实力较强，又有多个同时出现，玩家一定要将武器练到足够强度再来战。最后与目标对话可以将任务需要的东西要回来，也可以将其斩杀，都算任务成功。

南北极道战争

五人男×5　菩杀会×50　魅六×1
报酬：5000文
目的地：街道

此战敌人非常多，全部击破显然划不来，应该以魅六为攻击对象，这样即可完成任务。魅六使用大威力招式前都有较长时间的预判，玩家可以看准时机回避或者防御。



野户佛新太郎

居住所：代管所　善／恶：善



直接在代管所与野户佛新太郎对话选择第二项开始任务。

出头命令

敌：疑惑浪人×1
报酬：1500文
目的地：町

前往町北边与光头佬对话，可以进行说得，将其斩杀一样可以完成任务，不过会影响最终任务的出现，一定要将其说得。先与旁边的老女人对话，之后再与光头佬对话即可。

督促状

敌：阿原×1
报酬：2000文
目的地：港

前往港2楼处与老头子对话，之后与其保镖阿原战斗。阿原使用居合流派的招式，出招非常迅速，猛攻的话很容易被反击。应该拉开距离趁其使用攻击空隙斩杀。

司法取引

敌：极恶人×1
报酬：2500文
目的地：墓场

前往墓场直接将其斩杀便可，很弱。

警告

敌：阿原×1
报酬：3000文
目的地：港

再次前往港2楼与老头对话，这次阿原实力会有所增长，并且还换了流派，玩家可以在远距离以突进攻击做起始技攻击。

成れの果て

敌：妻崎×1
报酬：3500文
目的地：街道

妻崎也是居合流，不过战斗难

度不高，保持距离即可将其斩杀，如果说得成功后他会切腹，一样算任务成功。



年贡の纳め时

敌：阿原×1 违反者×1
报酬：4000文
目的地：港

这回由于有违反者参战，会对阿原进行命回复，应该优先斩杀违反者，也可以发动杀阵将阿原一气杀死。违反者空手不能防御，实力很弱。



狙われた秘密兵器

敌：攘夷志士×20
报酬：4500文
目的地：墓场

前往墓场将箱子全部破坏即可，之后攘夷组来了以后别急着应战，



先把20个箱子破坏之后再打，可以把敌人引到堂岛处让其帮你。破坏全部箱子即可完成任务，可以选择直接逃跑。

真犯人

敌：绯横×1 极道×34
报酬：5000文
目的地：町 旅笼



进入町旅笼的2楼与绯横一组开战，绯横组敌人众多，应以集中攻击绯横本人为主。绯横攻击范围很广，但收招较慢，破绽较多。玩家可以躲在远处在其出招挥空之后上前斩杀。



全部完成之后前往代管所会看到虎铁被关在马棚里边，和旁边的野户佛新太郎对话之后虎铁会被放出去。出场景再回来会遇到虎铁，之后与野户佛新太郎对话即算完成全部任务。

泥棒さん

居住所：町（赌场）　善／恶：恶

在港北方的房子旁边遇到他，他是个小偷。与他对话开始接任务。



小手调べ

敌：警察×3
报酬：1500文
目的地：大通り

前往大通与芸者对话，准备1500文之后的对话依次选择311即可。之后将芸者扔出的宝物拿到，任务成功。如果不付钱的话需要与三位警察战斗。

决まり手は盗み出し

敌：力士×8
报酬：2000文
目的地：街道

街道先生的所在处直接将地上的宝物捡起即可。之后是否应战随意，敌人都是赤手空拳，不会防御，非常弱。

冥土の土产

敌：同心×4
报酬：2500文
目的地：墓场

前往墓场连续踢地上的尸体（主人公会做拜佛状），之后会有4个同心前来战斗，全灭后再次踢尸体直到将宝物踢出来。



俺は山贼

敌：用心棒×4
报酬：3000文
目的地：街道

街道中共有4个商人，宝物在其中一个商人那里，需要将用心棒杀死之后才可以从商人那里拿到宝物。



兽の群れ

敌：野犬×12
报酬：3500文
目的地：墓场

野犬群的实力绝对强过游戏中任何的BOSS，要想拿到宝物，需要先去港土产屋那里买饭团。之后装备饭团的情况下同时按住↑＋□将饭团拿出，之后按□将物品丢在地上吸引野犬群去争夺饭团，自己趁机去拿到宝物。保险起见建议玩家多买几个饭团，一次多投几个。



修罗の道

敌：用心棒×28
报酬：4000文
目的地：街道

前往街道与大量用心棒战斗，战前建议将武器耐久度升满。敌人实力较强，宝物在其中一个用心棒中，得到宝物之后直接闪人即可。

最後の盗み

敌：同心×25
报酬：4500文
目的地：町

前往町的尸体附近会遭到大量同心攻击，同心很会防御，玩家应以破防技以及远处突刺攻击为主，全部斩杀完毕后宝箱会出现在家门口。



夺还

敌：铃目×1 极道×34
报酬：5000文
目的地：旅笼

前往町旅笼与铃目战斗，敌人数量虽多，但只要将老大铃目打败便可以完成任务，集中攻击铃目便可。



事件全部完成之后与泥棒さん对话，得知身世的他感觉很受打击，出港，再回来与泥棒さん对话才算完成所有事件。

おっつぁん

居住所：居留地的高架下　善／恶：善

前往港高架下面与这个流浪汉对话，之后开始接任务。



ひとつだけのおにぎり

敌：无
报酬：1500文
目的地：街道

先去买两个饭团，之后前往街道与三个流浪汉对话之后即可完成。

敌じゃない

敌：恶者×4
报酬：2000文
目的地：大通り

前往大通对话，之后开战，玩家需要将4个恶者杀掉之后再与优しい宿无对话，即可完成任务。如果将优しい宿无杀掉的话便会算任务失败。



つまらないもの

敌：きれいな侍×4
报酬：2500文
目的地：町

前往町与目标对话之后招来4个きれいな侍的袭击，对付敌人可以使用中段流派的技能，全灭敌人之后再与目标对话即可完成任务。



演技派



敌：人杀し×1
报酬：3000文
目的地：墓场

这个任务很搞，首先去墓场与人杀し战斗，注意他有一招空中扭脖子非常厉害，并且还会扔暗器。杀死他后他的娘亲便会来揍你。战斗中需要防御的同时一直与其对话，直到主角装死为止。如果将娘杀掉会判任务失败。



抗议

敌：きれいな侍×14
报酬：3500文
目的地：港

きれいな侍比之前要强上不少，由于对方攻击力很高，道具一定要带足，必要时发动杀阵全部斩杀即可。之后同样需要与目标对话完成任务。

おじいさんの思い出（前编後编）

敌：るじいさん×1
报酬：4000文



目的地：街道

前往街道茶屋与老爷子对话，之后需要将其峰打至活力为0，如果杀死他便会任务失败。老爷子留下遗言后前篇结束。之后前往港与海边的老太太对话，后篇结束，任务完成。



颜に泥

敌：きれいな侍×25　富豪×1
报酬：4500文
目的地：港

与空手弱富豪战斗之后需要与25个きれいな侍做最后对决，这次きれいな侍都是强力级别的，如果攻击力不高便会陷入苦战。

くさい物にふた（前编後编）

敌：同心×35
报酬：5000文
目的地：代官所

前往代管所与同心对话，之后回到居留地高架下与35个同心战斗，敌人数量众多且各个身手不凡，增加杀阵的道具可以多带几个。敌人数量较多，有一些可能会被卡在领事馆门后面，玩家需要亲自过去斩杀。





最终任务

在同心任务中胡铁生存的前提下，且病院开设中，完成上面四人的所有委托任务即可在街道找到雾鲛，他会要求你找齐剩下的4天王。前往港找到之前的泥棒，在町找到同心任务那个光头佬（虎铁），之后前往居留地的病院找到之前的流浪汉，对话完毕后去和病院内的医生了解情报，之后前往町与女将对话提到熊神的名字。这样返回街道即可开始“4天王 对 4人组”的任务。





4天王 对 4人组

前往墓场，与极道方的几个人对话，町的弱智居然是极道四人组之一，汗……之后拿出武器开打，击破对方一名成员之后女将会乱入，并告诉大家侵略者来了，八人决定一起赶往最后的战场。





阿弥浜八人众

前往街道集合，对话之后就是和大量侵入者的战斗了。敌人数量多达 200 人，绝对是游戏中敌人最多的任务。对方每个实力都不弱，每斩杀 30 人便算 10%。带足够的磨刀石是免不了，铭中最好能有散华，这样杀的快些。55 个敌人击倒后堂岛会来参战（堂岛在锻制屋的情况），110 个敌人击倒之后先生乱入（先生在道场代打的情况），165 个敌人击倒之后熊神登场。最后将指挥官杀死便算任务成功。



全流派入手方法

上段

流派名	所持者
矢统流剑术	没有所属势力在剑术大会上杀掉凶卫门
浅比黑生流剑术	四天王虎铁が所持
绫手流剑术	攘夷路线事件“欺きの代价”剑崎所持。
贞破流剑术	赤城所持
无赖流剑术	般若党所持
发素流剑术	魔鳞组所持
不败流剑术	兄贵所持
久土井流剑术	琴吹光所持

中段

流派名	所持者
刚志流剑术	四天王熊神所持
寂尊流剑术	四天王雾鲛所持
无心流剑术	一开始便有
座备流剑术	女将所持
玩流剑术	先生所持
舍命流剑术	三姐妹之万由所持
久土井流剑术	琴吹光所持
无敌流剑术	武士、浪人所持
鬼怒川流剑术	“希望の光”结局中鬼怒川怨仙所持

下段

流派名	所持者
坪内流剑术	任务四人组中的极道小鸠所持
鹰舍流剑术	めし屋的用心棒所持
梦诚流剑术	下段舍弟或者兄贵所持
卜念流剑术	四人组中的铃目所持
天神御影流剑术	堂岛军二所持
九忌流剑术	攘夷路线剑术大会嘉门夫作（难しい难度以上）
濑古井流剑术	般若党所持
常胜流剑术	兄贵所持

胁

流派名	所持者
富良野流剑术	幕府路线结局 2 茂吕（刀持）
东急流剑术	踢馆的ぢちい所持
武业流剑术	指挥官所持
ウィンザー流剑术	メリンダ 所持
鬼怒川流剑术	“希望の光”路线结局鬼怒川怨仙所持
矶部流剑术	无势力所属在剑术大会击败五兵卫
埴麿流剑术	无势力所属在剑术大会击败五兵卫
高尚流剑术	武士所持
コモン流剑术	パッキン队所持

居合

流派名	所持者
佐村一刀流居合术	幕府势力剑术大会　巢鸭（难しい难度）
半左流居合术	赌场（夜）胴元所持
乘嫡流居合术	旅笼的用心棒所持
活慎流居合术	小暮迅雷所持
只车流居合术	侍四天王中乌葬会なりわい所持
起念流居合术	旅笼的用心棒所持
胜决流居合术	幕府势力剑术大会巢鸭所持
完璧流居合术	武士、浪人所持

片手

流派名	所持者
鸟片流剑术	冈引所持
智慧流剑术	新队长（メリンダ死亡后登场）所持。
仙羽流剑术	幕府势力剑术大会细川所持
アルスター流剑术	J.J 持剑的情况下将其斩杀。
凶慈流剑术	结局“大老は生きていた”路线的鬼怒川所持。
南山流剑术	任务“司法取引”中取得。
伍要流剑术	冈引所持
鬼怒川流剑术	“希望の光”路线结局鬼怒川怨仙所持。

忍者

流派名	所持者
犀贺流剑术	暗暗脑天（普通难度）
里波罗流剑术	まだら所持
玄蕃流剑术	任务“演技派”之人杀し所持
明日香流剑术	四天王大蛇から所持
东邦流剑术	最终任务“阿弥浜八人众”侵略兵所持
鬼倭流剑术	暗暗脑天
腐毛流剑术	任务“阿弥浜の色男”中くノ一所持。
绝顶流剑术	任务“阿弥浜の色男”中くノ一所持。







枪

流派名	所持者
梅见家流枪术	四人组中的绯横所持
爱怒流枪术	三姐妹中的百合所持
福王流枪术	カジノ的用心棒所持
激胜流枪术	一开始所持
升尾流枪术	外国路线剑术大会江里香所持
经藏院枪术	カジノ的用心棒所持
混御流枪术	外国路线剑术大会江里香（难しい难度）所持
大导流枪术	浪人以及般若党所持

二刀流

流派名	所持者
和合流剑术	四人组的弱智百舌万丸所持
霸天流剑术	四人组的弱智百舌万丸所持
贯铁流剑术	攘夷路线剑术大会斋藤一二三所持
合魂流剑术	三姐妹千佳所持
二示现流剑术	解除二刀流特典

忍者二刀流

流派名	所持者
弁财流剑术	任务“女帝はひとりで十分”的ぇくぼ所持
小鸦流剑术	任务“女帝はひとりで十分”的ぇくぼ所持
波罗流剑术	“忍者二刀流”特典解除
丧巢流剑术	任务“女帝はひとりで十分”的ぇくぼ所持

无手

流派名	所持者
金刚流体术	黑船酒场的用心棒所持
我珍固流体术	外国路线剑术大会鬼瓦所持
松寺流体术	锻冶屋的おじさん所持
透斗流体术	一开始所持
夕张流体术	空手状态下的茂吕所持
夜杯流体术	道场全是女子的情况下获得5星评价，击败踢馆者
阿佐翔流体术	港そば屋的用心棒所持

铳

流派名	所持者
アルスター式铳术	将“铳の免许”特典解除

长铳

流派名	所持者
セイラー式长铳术	特典解除后获得
チャーリー式长铳术	攘夷剑术大会击败チャールズ

实用流派推荐

活慎流居合术

小暮的活慎流居合术非常强力，首先△攻击“双鹤”就与其他居合系流派不同，出招非常快威力又高，即使是近距离也可防身，之后还可以接→＋△“月夜”。→＋△突刺距离远，回撤的动作足以回避敌人大部分攻击后反击，更牛的是这招还有崩防效果，之后还能接△“双鹤”再接→＋△“月夜”攻击，相当厉害。惟一的缺点便是居合流的普遍弱点——收招时间。

天神御影流剑术

堂岛的天神御影流剑术流派在初期非常实用，是集大成的下段流派。仅凭一招△ △ →＋△便可重创大部分敌人。→＋△之后的倒地可以回避敌人的攻击，之后可以用△起身，→＋□ →＋□ →＋□也是十分强力的招式。←→＋△还有崩防效果。

矢统流剑术

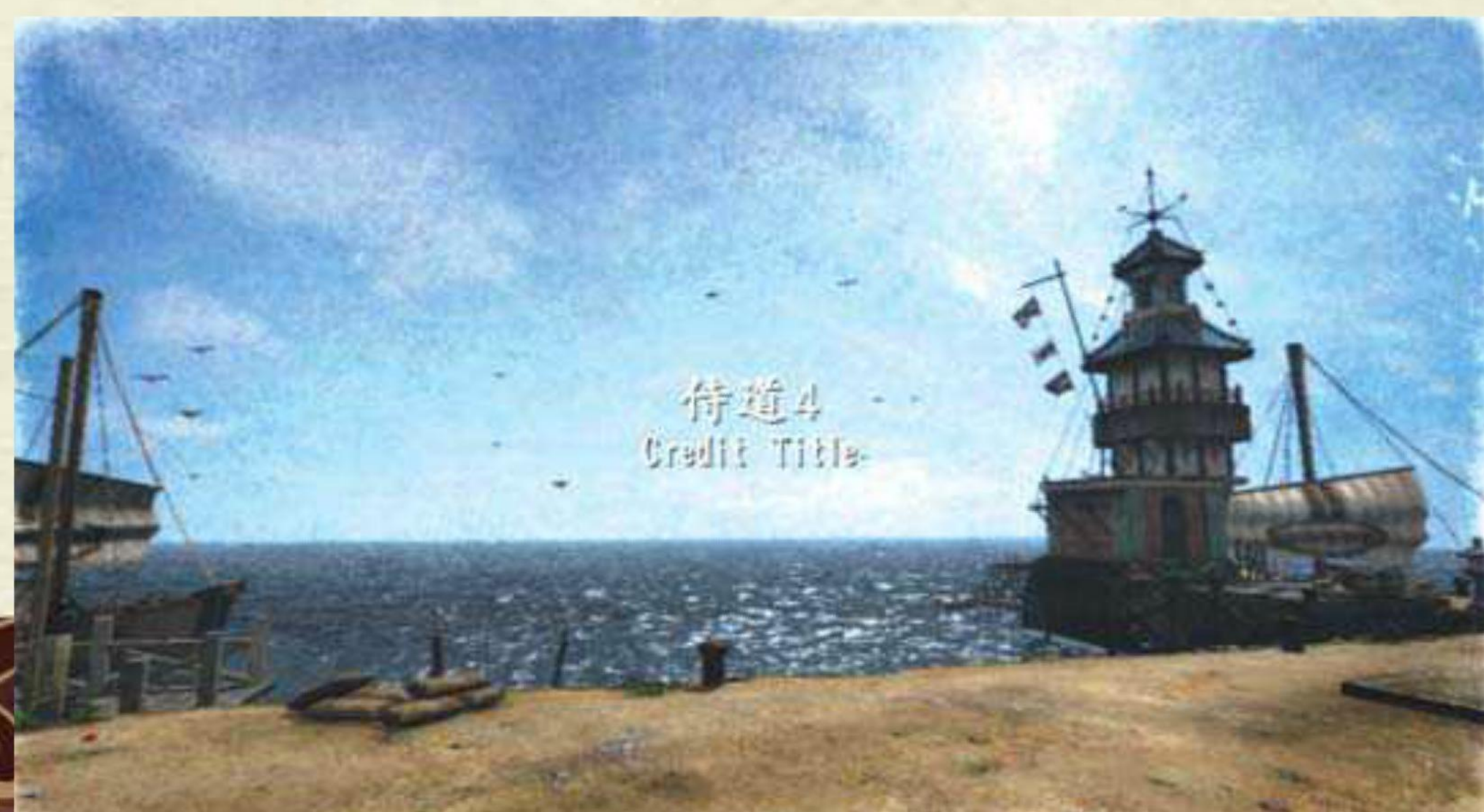
比较容易被忽视的流派，因为可以习得的招式不多。这个流派崩防技较多使用→＋□可以直接崩防，←＋△转圈同样有破防效果而且范围很广，一次可以转死不少敌人，在八人众之类的杀多个敌人任务里可以起到不错的作用。

波罗流剑术

2刀流中推荐使用特典开启的忍者2刀流波罗流剑术，虽然初期没有强力招式，但单按△范围广，后期习得→＋△ →＋△“须弥山”有崩防效果，仅凭这招便可打得很轻松。再加上2刀流天生的优越性——可以用双刀的魅力和铭，配合强力魅力会很霸道。

久土井流剑术

久土井流剑术的招式←+R1＋△“美愚蛮”也很强力，虽然出招较慢但范围极广，足足400的攻击力绝对秒杀大部分杂兵。←→＋△ △ △ →＋△ →＋△连技威力巨大，并且流派可以切换上段很中段两种形式打法非常丰富。



文 九兵卫 & 天行者 美编 anubis

机车风暴 3 启示录	SCE		竞速
PS3	MotorStorm3：Apocalypse		港版
	2011 年 3 月 18 日发售	1 ～ 2 人	57.99 美元
	对应 3D 显示		对应玩家年龄：13 岁以上

除了《机车风暴 3 启示录》以外，没有哪款游戏能把末世情景和赛车结合得如天衣无缝，游戏中你不仅要全力争夺第一，而且能随时观看毁天灭地的演出；虽然相比起其他赛车游戏来说，本作的赛道略显寒碜了点，但是每条赛道均有多条分支路线，有的路线还会触发特有的毁灭演出，这也无形地提升了游戏的耐玩度。

死了都要赛！



键位功能

MOTORSTORM3 APOCALYPSE

键位	功能
十字键↑ & 十字键↓	花式动作（仅限摩托）
十字键← & 十字键→	挑衅（仅限摩托）
□键	向左攻击
○键	向右攻击
△键	特写演出（QTE）
× 键	喷射加速

键位	功能
L1 键	刹车挚动
L2 键	刹车／倒车
R1 键	切换视角
R2 键	加速油门
R3 键	车后视角
START 键	菜单选项
SELECT 键	重设车辆



操作与赛制

MOTORSTORM3 APOCALYPSE

和其他竞速游戏一样，《机车风暴 3》的操作并不复杂，或者可以说，反而更简单了。由于大部分车辆的重量感不明显，所以玩家在游戏中不用频繁地在油门与刹车之间切换，过弯与弹跳时的速度完全凭感觉控制，这样也是为了节省玩家的精力，将驾驶时的注意力更多地集中在路况的判断上，这也是游戏中少数不多的难点之一。

本作的喷射加速显示在画面右下方，相比前两作略有弱化，绿灯、红灯、三角警示等提示分别代表喷射器不同的状态，喷射槽过热后画面会出现红色警报，手柄也随之产生振动，此状态下继续使用喷射加速一段时间，机车就会自爆。另外，喷射器过热后即便停止使用会需要几秒钟的冷却时间，在这段内是无法再次进行喷射加速的。和前作类似，玩家车辆在经过某些炙热的路段时会对喷射槽产生负面影响，而在经过水塘或是被水淋到的路段时，喷射槽则会呈蓝色并且回复至最低。在比赛中活用这些特殊冷却效果有时也是获胜的关键。

《机车风暴 3》的一大卖点就是对应 3D 显示，实际效果非常令人满意。除此之外，本作操作方式也依然和系列作品一样对应六轴感应。游戏发售后不久，SCE 通过版本更新了支持 logitech 方向盘的补丁。玩家在 OPTION 菜单切换控制器设定即可选择适合自己的操作方式。

《机车风暴 3》所有的比赛其实只有两种赛制——排名赛与末位淘汰赛，而前作中公认最难的固定通过点模式在本作里被取消。排名赛不用多说，在比赛中取得指定名次即可通过，而末位淘汰（Elimit）则是每隔 15 秒以突然死亡的方式淘汰最后一名车手，最后一名幸存下来的便是冠军。

车辆种类与性能

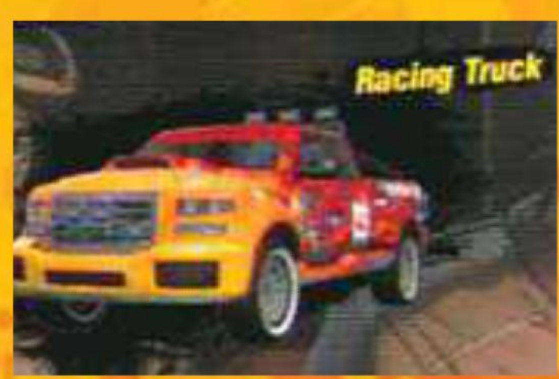
MOTORSTORM3 APOCALYPSE



烂泥摩托 Dirt Bike

速度	★★★★
操控	★★★★★
坚固度	★

系列的经典车型，速度与操控性一流，即使在高速行驶中过弯转向也极为顺畅，缺点是平衡性差，完全不耐撞击。



竞速卡车 Racing Truck

速度	★★★★★
操控	★★★
坚固度	★★★

顾名思义，这是一种经过改造的小型卡车，可以胜任各种路况。坚固的车身也令它可以躲避一些突发事故。



超级摩托 Super Bike

速度	★★★★★
操控	★★★★
坚固度	★

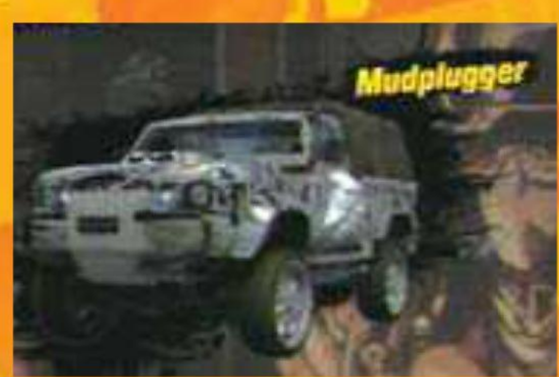
超级摩托的速度极快，堪比跑车。由于重量非常之轻，因此在驾驶过程中会很飘，需要张弛有度的操纵。



ATV ATV

速度	★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

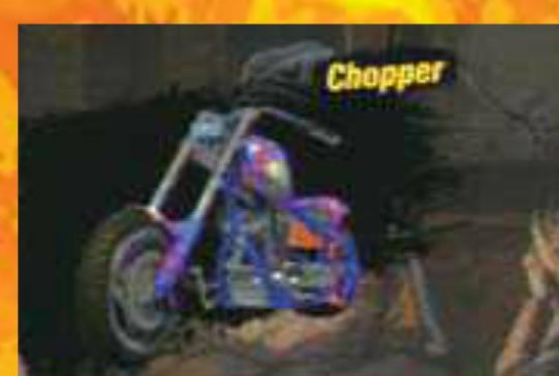
ATV 全称"All-Terrain Vehicle"，即全地形汽车，它是游戏中手感最生涩的机车之一，但在泥沙等路况中抓地性能出奇地好。



烂泥四驱车 Mudplugger

速度	★★★
操控	★★★
坚固度	★★★★

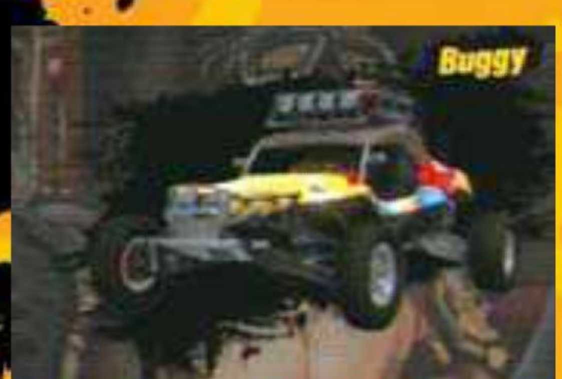
同样是因泥浆路面而生的特殊车型，相比烂泥摩托更坚固稳定，只是竞速性能略差。



哈雷机车 Chopper

速度	★★★★
操控	★★★★
坚固度	★★

哈雷是最拉风的一种经典摩托机车，虽然非常擅长直线竞速，但在频繁的弯道面前稍占下风。



四轮车 Buggy

速度	★★★
操控	★★★★★
坚固度	★★

架构简单的四轮车拥有非常出色的操控性，变向与加速过程中几乎不会让人感到吃力，缺憾是速度一般。



重型卡车 Big Rig

速度	★★
操控	★★
坚固度	★★★★★

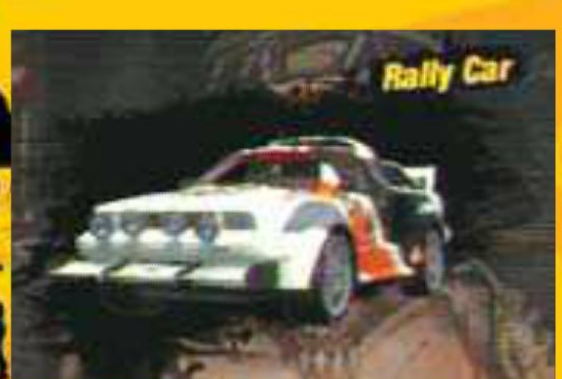
拥有所有车型中最坚固的车身，与对手并驾齐驱时可以轻松将对手击毁。由于车重的缘故，过弯与转向时受惯性影响较大。



超级迷你车 Super Mini

速度	★★★
操控	★★★★
坚固度	★★

小而轻快是超级迷你车最大的特点，速度介于跑车与大型车之间，适合狭窄的赛道。



拉力车 Rally Car

速度	★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

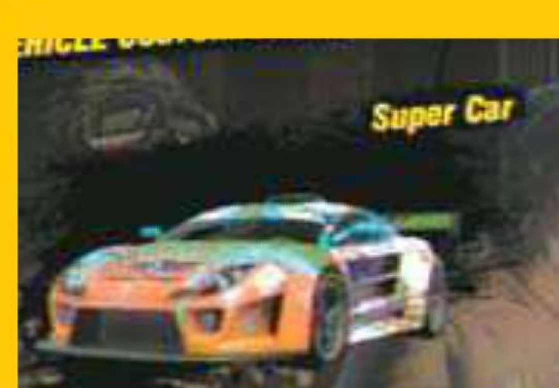
拉力车适合越野行驶，特殊的底盘设计令其在颠簸的路面也照样如履平地，不过这样的优势在普通路面很难发挥。



大脚车 Monster Truck

速度	★★★
操控	★★
坚固度	★★★★

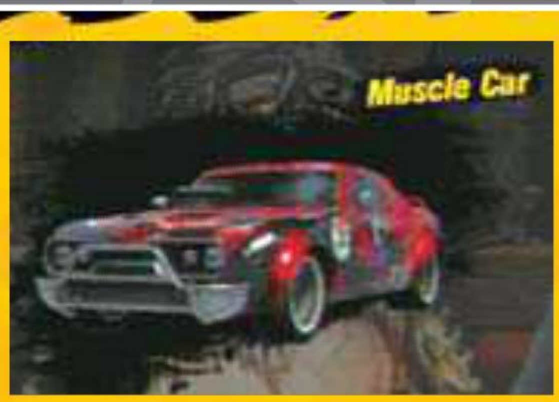
大脚车原名怪物卡车，是二代加入的标志性车型。最霸气的地方在于可以将前方的对手直接碾平，缺点则和重型卡车类似。



超级跑车 Super Car

速度	★★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

超级跑车的速度最快，适合初心者操作。激烈比赛中，跑车容易受跑道与对手干扰，混战时无优势。



肌肉车 Muscle Car

速度	★★★★★
操控	★★★
坚固度	★★

美国玩家的最爱，拥有大马力但操控简单的肌肉车，其加速性能极强，速度也丝毫不逊色于跑车。



游戏模式

MOTORSTORM3 APOCALYPSE

嘉年华

“Festival（嘉年华）”是“《机车风暴》系列”单机部分的主模式，本作也不例外。不同的是，三代取消了以往依靠提升 Rank 等级来解锁新赛事的套路，而是前所未有地为每一场比赛加入了剧情部分，并以不同的角色划分为由浅入深的三个难度，分别为 ROOKIE（新手）、PRO（专家）以及 VETERAN（老手）。

需要注意的是，所有流程赛事的场景中都分布着数量不等的卡片，这些卡片往往被设置在一些分支路线内，部分还位于比较高的位置，是否能取得这些卡片对于玩家的行驶路线要求很高。不过庆幸的是，玩家大可不追求名次，对整个赛道展开地毯式的搜索，卡片只要一旦取得，无论玩家是否赢得比赛，甚至一拿到卡片就即刻退出比赛，系统同样会帮玩家记录下已取得的卡片。卡片收集关乎奖杯的取得，以取得的卡片可以在 PROGRESS 菜单的 COLLECTABLE CARDS 选项下查看。



多人模式

和系列前作一样，《机车风暴 3》的在线模式依然是一大亮点，本作还支持分屏在线，玩起来相当热闹。在线模式可以自己开私房，也可以直接快速加入其它游戏，由于三代无法自由选择服务器，加上目前美版、日版尚未发售，因此不少国内玩家网战可能感到略有障碍。在线模式最多支持16名玩家，地图由投票决定，每场比赛开始前，玩家可以选择车型以及技能组合。车辆的编辑与技能的组合可以自由定义，包括车手等个性信息也是如此。

在线比赛前最有意思的莫过于打赌系统，每名玩家可以对自己认为能打败的对手进行下注，该对手的等级越高，则赌注越高。被下注最多的选手（ID 前有下注的数字标识），开赛可以得到首发杆位。完成比赛后，系统会对下注结果进行清算，获胜可连续下注并有翻倍奖励，但输了也会前功尽弃。在线模式非常考验玩家对车辆与赛道的熟悉程度，想取得好的名次是一件非常不容易的事，因此打赌系统就成为了一个弥补，只要运气好便可获得非常可观的点数奖励。

技能（Perks）说明

技能类别	操控类（Handling）	喷射类（Boost）	攻击类（Combat）
技能名／效果	Burn Rubber／增加抓地力	Critical／喷射器可承受过热时间更长	Parting Gift／爆破后造成冲击波
	Swift Return／车辆重设加快一倍	Up and away／加速状态下喷射器也可空中迅速冷却	Cheap Shot／撞击对手消耗较少喷射槽
	Sunday Driver／刹车性能更强	Asbestos／火焰对喷射器影响减弱	Heavy Weight／撞击对手破坏力增强
	Flight Control／空中操控性更好	Chilled／喷射器冷却更快	Armor／车体更坚固更耐撞击
	Hot Rod／加速性更好	Aquatic／水对喷射器冷却效果更好	Immovable／与对手碰撞对自身影响更小
	Part Fish／行驶中水阻变小	Shoot the Breeze／喷射器空中冷却效果更好	Critical Strike／不消耗喷射槽即可击毁对手
	Aerodynamic／提升最高速度上限	Slow Burn／喷射器达到过热时间更长	Explosive／喷射器过热自爆后产生冲击波

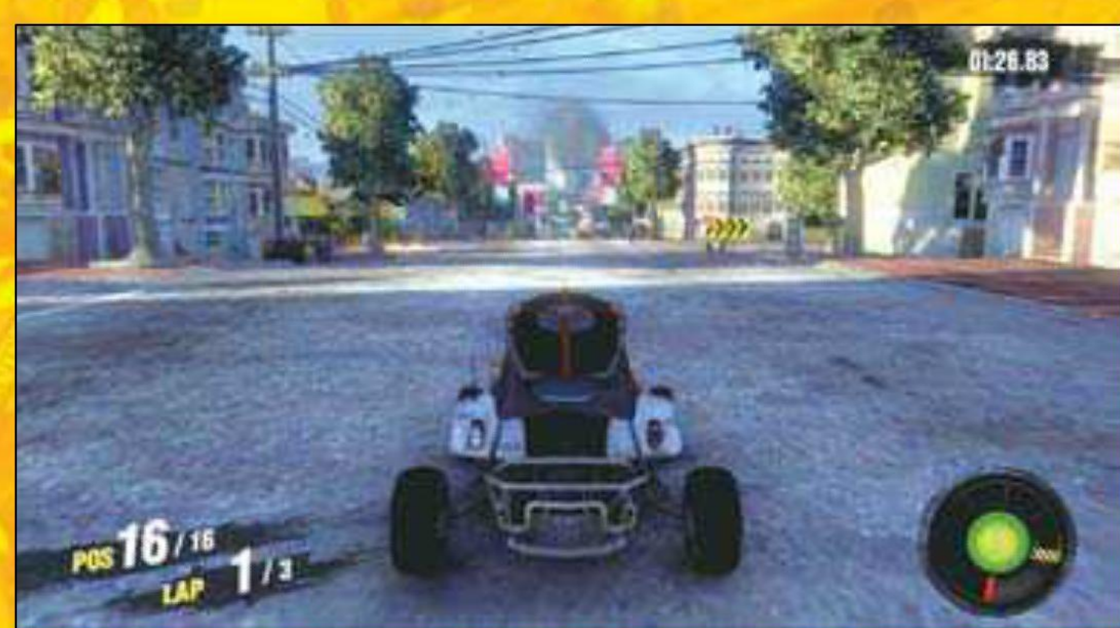
《机车风暴 3 启示录》全卡片收集指南

MOTORSTORM3 APOCALYPSE

WELCOME TO THE NEIGHBOURHOOD 全 4 张



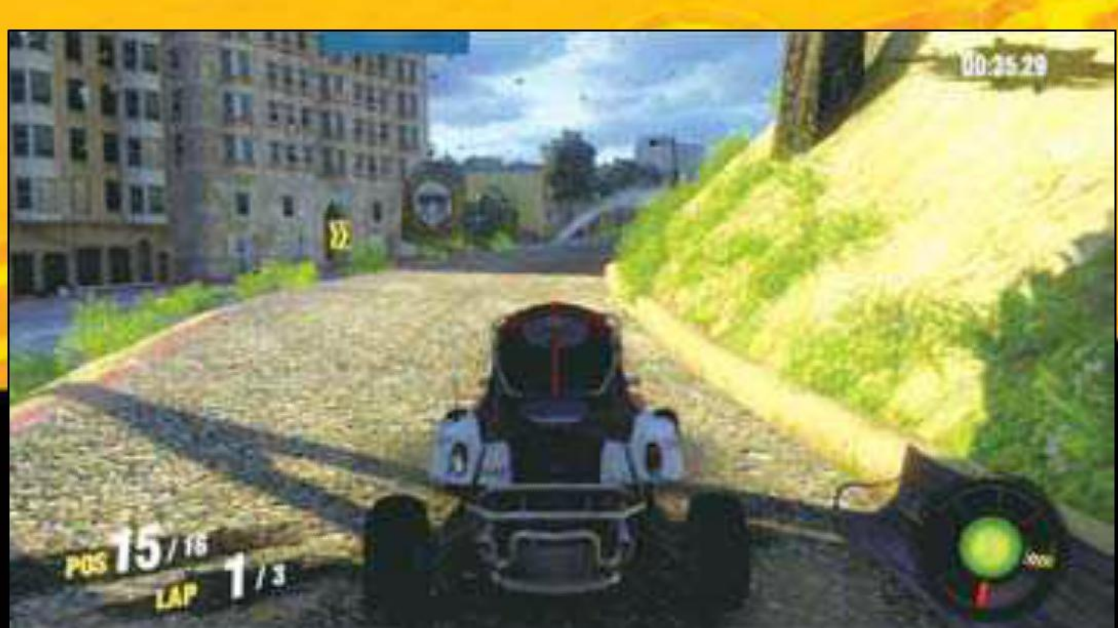
▲游戏一开始后来到图中这个位置。



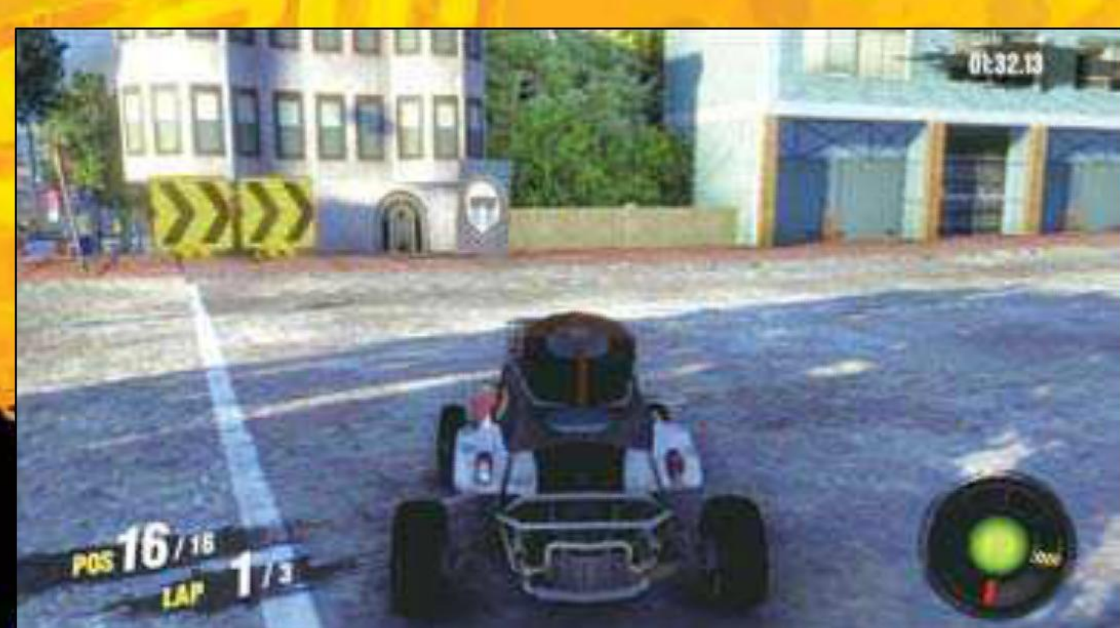
▲继续前行自此处，看到右边那个黄色的指示牌了吗。



▲推荐第二圈再来取得此卡，开到这里能看到前面有个很醒目的加油站。



▲往右开就能看到了。



▲第二张卡片就在这里。



▲卡片就在这里。



▲从楼梯这里上去

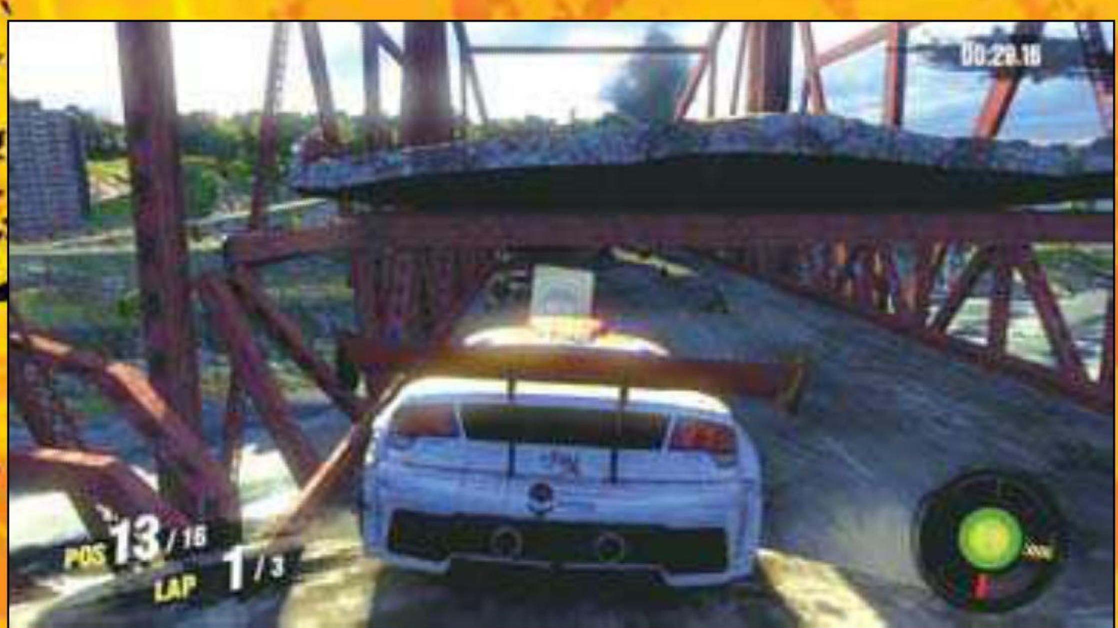


▲沿着这条石子路前进，尽头就是卡片。

BRIDGE TO NOWHERE 全 4 张



▲这里别下去，靠左行驶。



▲卡片就在尽头处，需要加速冲过去才能获得。



▲这个很显眼，还是要记得加速才能拿到。



▲前面有两个指示牌，那里有个跳板，别上去，从它左边路过。



▲尽头处就是卡片，冲过去吧。



▲等这个隧道垮塌后，沿右边的道路前进。



▲尽头就是卡片。

OFF THE RAILS 全 5 张



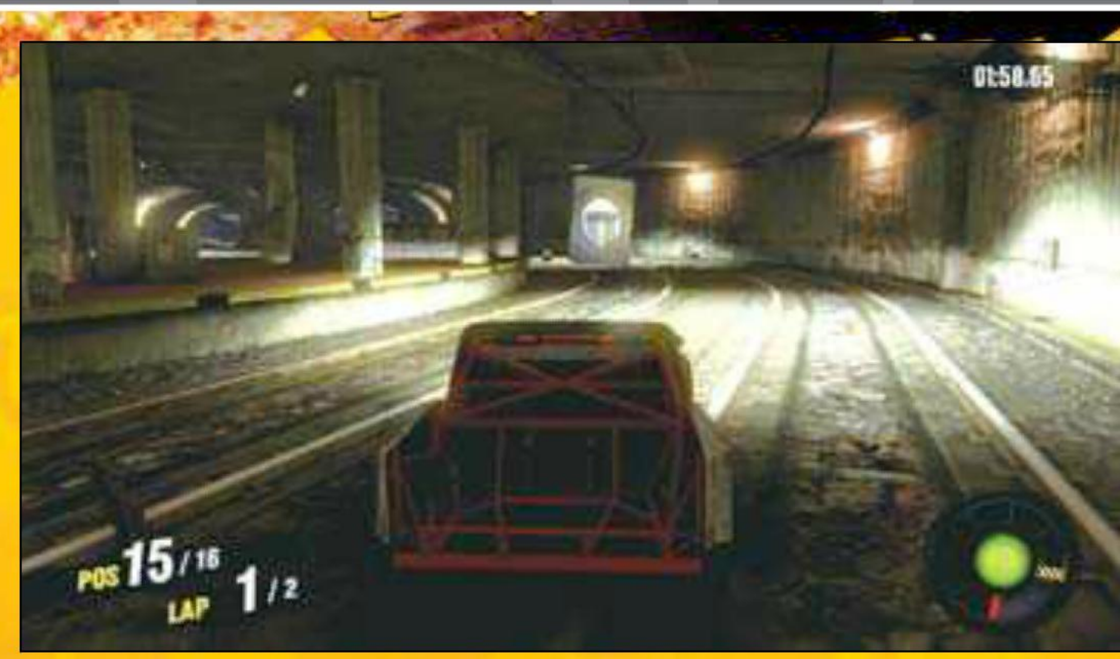
▲进入隧道后，看到这两个指示牌就要减速了。



▲靠左行驶，这里的路面凸出来了，旁边有报废车辆，前面就是卡片。



▲继续前进来到这个指示牌处，靠右行驶。



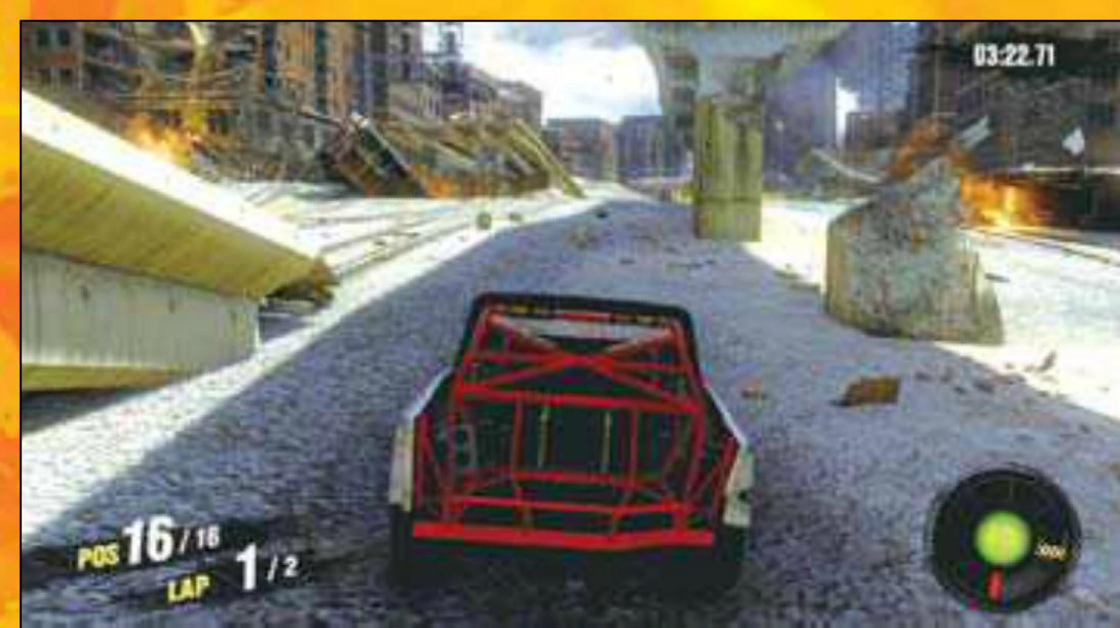
▲再往前开一点就能看到了。



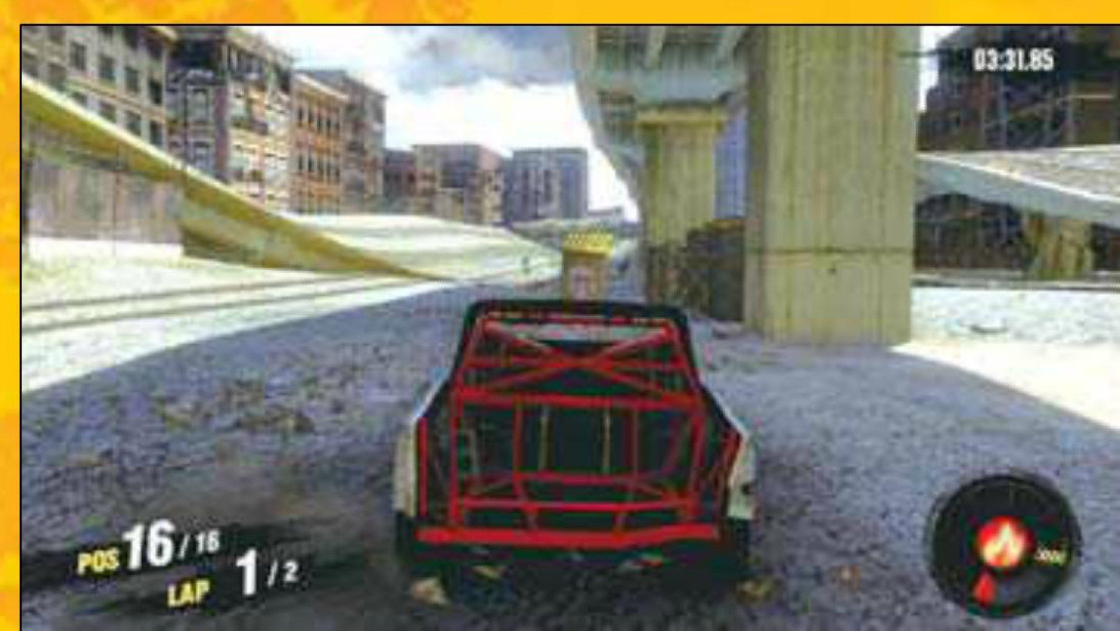
▲这里是两个月台，往右边的那个行驶。



▲柱子处就是卡片，非常明显。



▲从月台出来，前面是一片损毁的铁路，来到图中这个位置，标志性物体是左边那段被毁掉的火车厢。



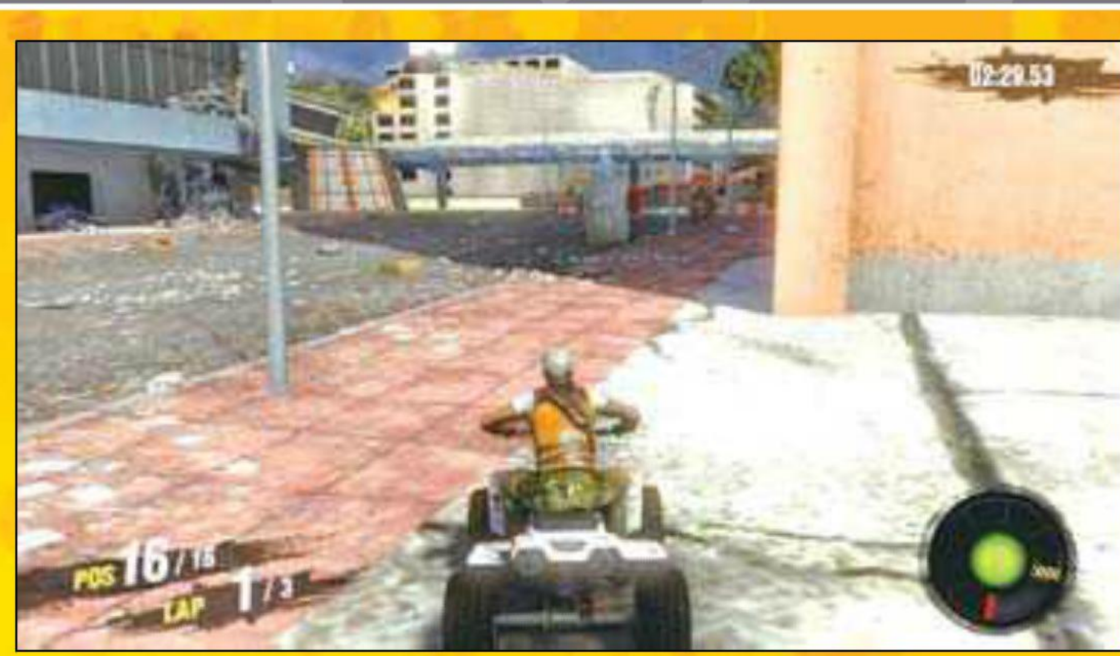
▲前面不远处就是第四张卡片。



▲来到这里时选择走右边的道路。



▲沿着道路开，到尽头时，冲下去就能获得空中的卡片。



▲接着上一张卡片后，落地往右拐就能看到最后一张卡片。



▲在一堆管子的旁边就是卡片。

CITY LIMITS 全 4 张



▲来到图中这个地方，沿着右边的黄色直道前进就能拿到卡片。



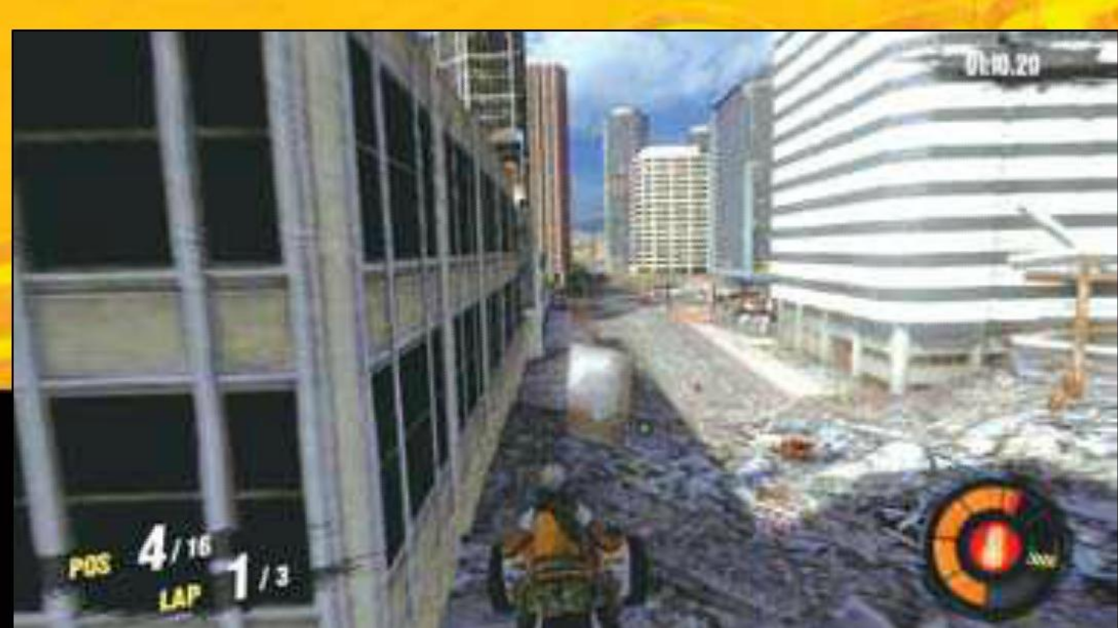
▲到这里后靠右行驶。



▲卡片就在巴士车那里。



▲从左边那座大厦往前冲，冲刺时位置偏左一点。



▲飞跃到空中就能拿到这张卡片。

DOCK OF THE BAY 全 5 张



▲这里是岔道，选择右边的道路。



▲路的尽头就是卡片，别忘了冲刺。



▲从这条货轮的尾部进入后靠左行驶。



▲路的尽头就是一张卡片，



▲来到画面中的这个地方后，沿着左边慢慢前进。



▲拿到上面的那张卡片的前面是一个空地，这里有一根大水管。



▲通过这个大水管后，前面的尽头就是卡片。



▲借助这个跳板飞跃过去。

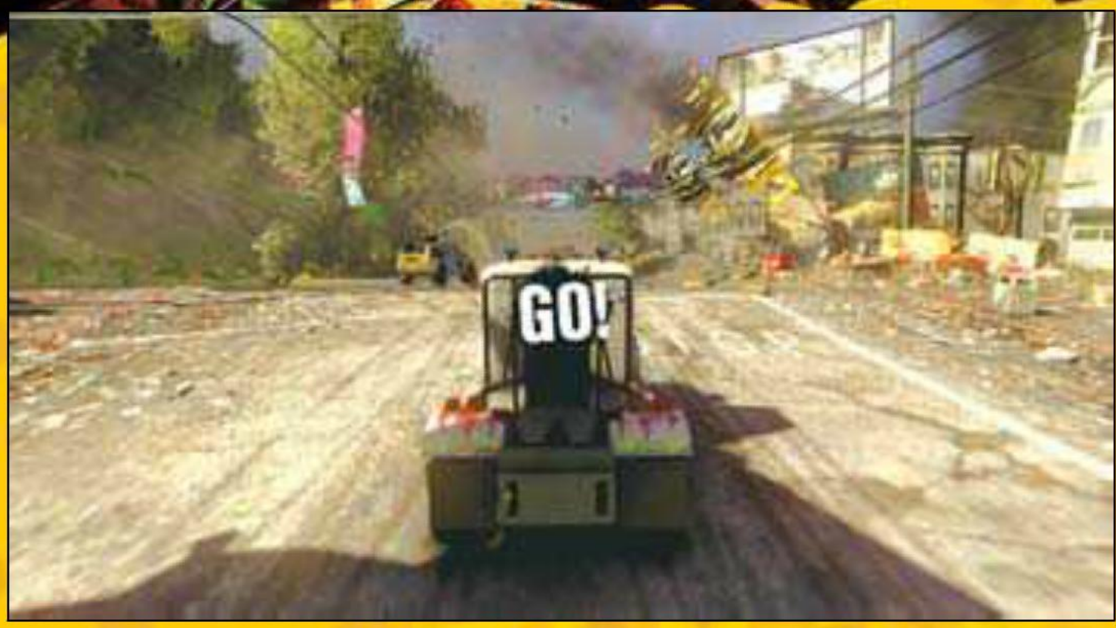


▲落地后减速，把摩托车开到右边边缘处。



▲开下去后再走一段距离就能拿到卡片了。

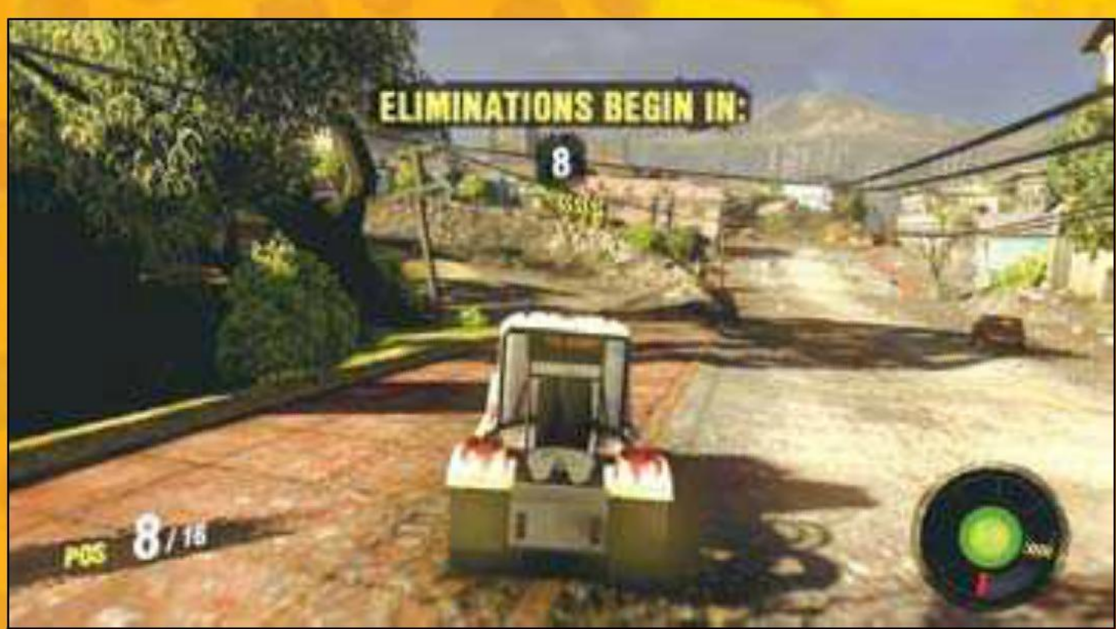
BAKED 全 4 张



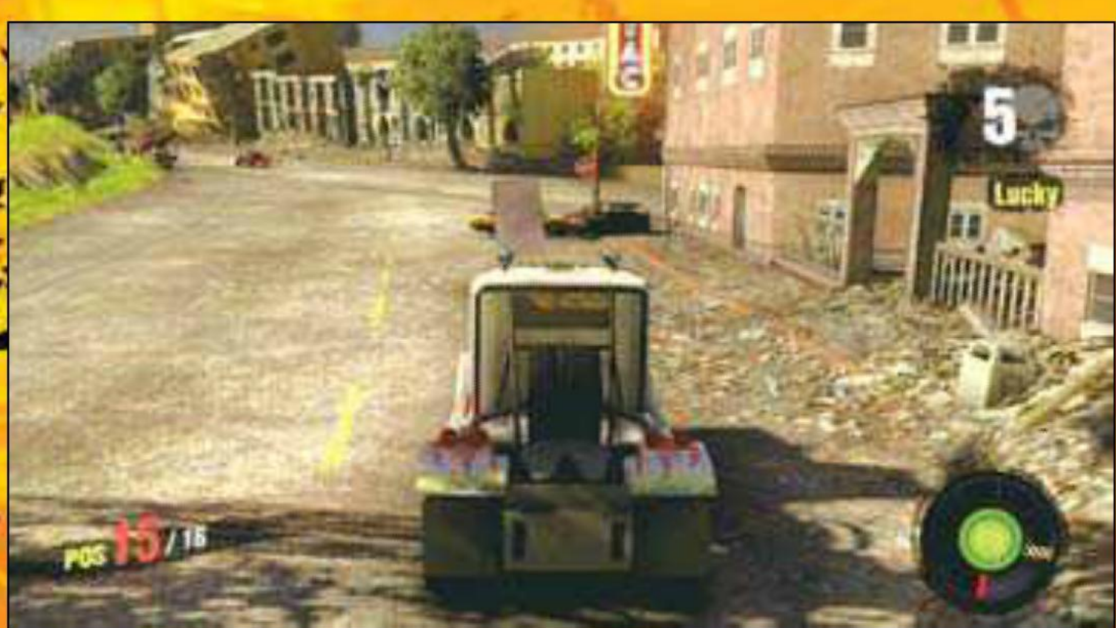
▲比赛一开始往右行驶，卡片就在那个招牌右下方。

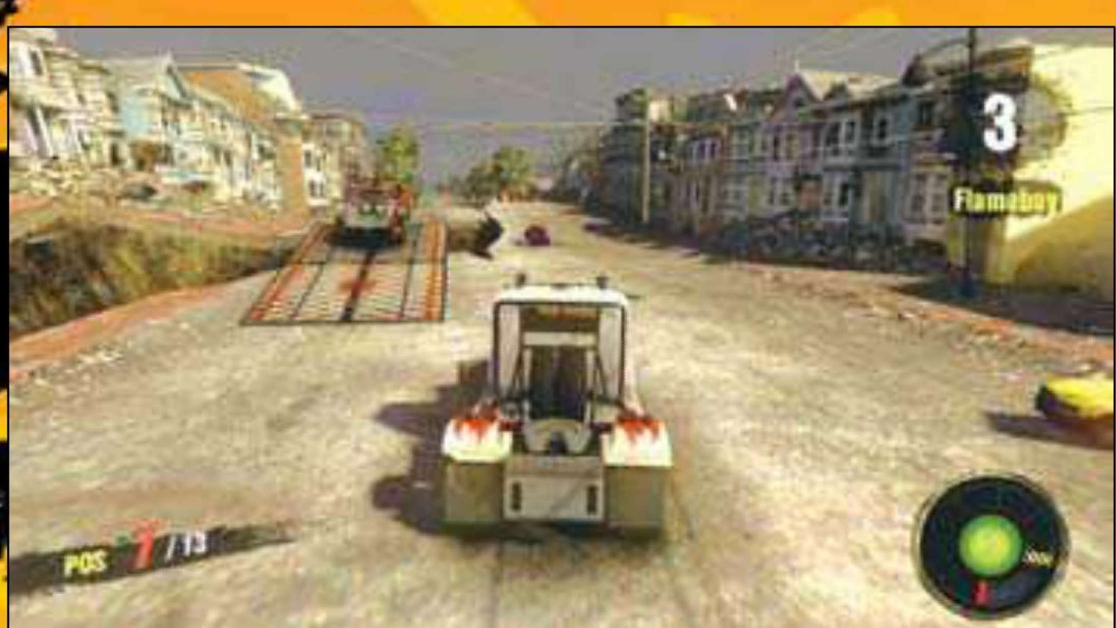


▲别墅旁边，很容易漏掉。



▲这里是岔道，选择左边的道路。

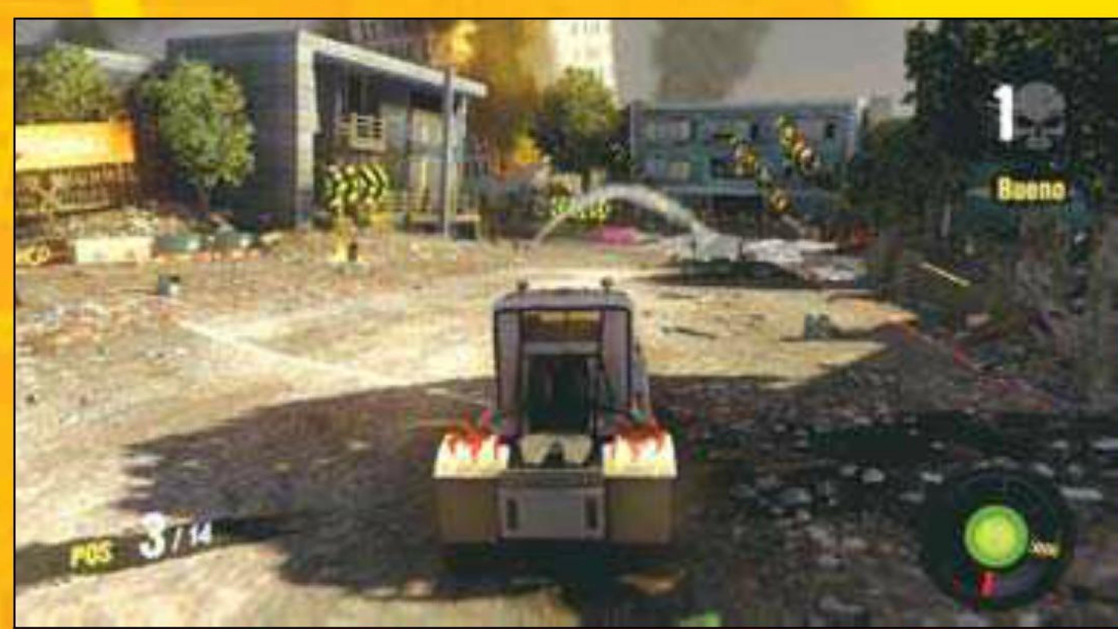

▲之后靠右行驶，转过一个弯后会看到这里有大门，上面还有霓虹灯招牌，卡片就在这里。

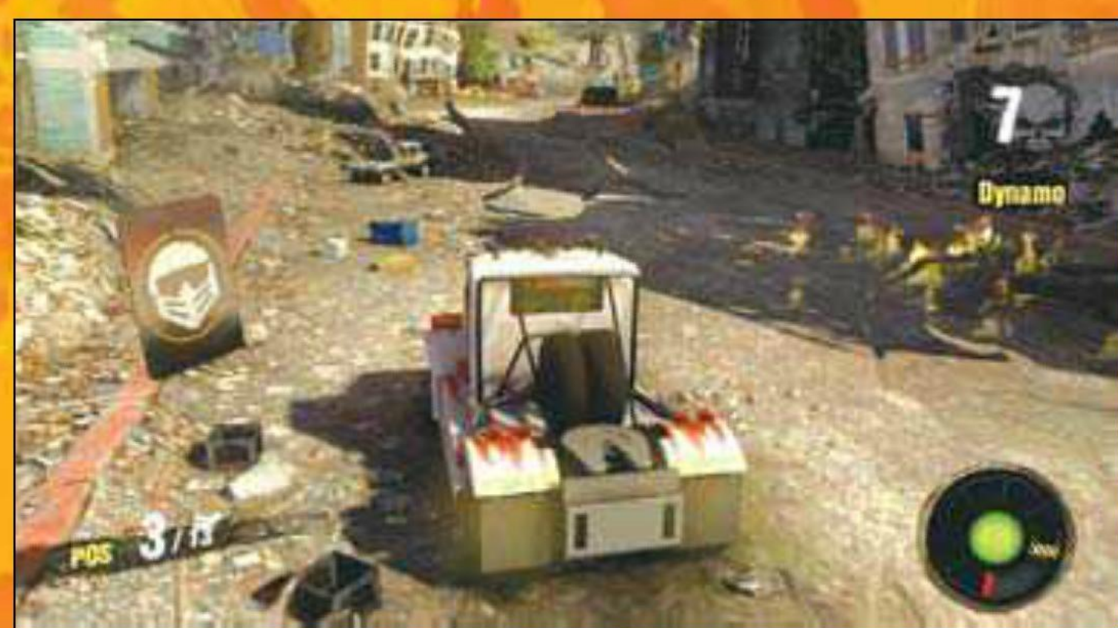

▲来到图中这个地方，此地的特征就是左边有个跳板，跳板前的路断开了。


▲保持靠右行驶，往前开一点就能看到卡片了。


▲有阶梯的地方，前面有两条道路，选择右边的前进。


▲之后会有个十字路口，这里直走。

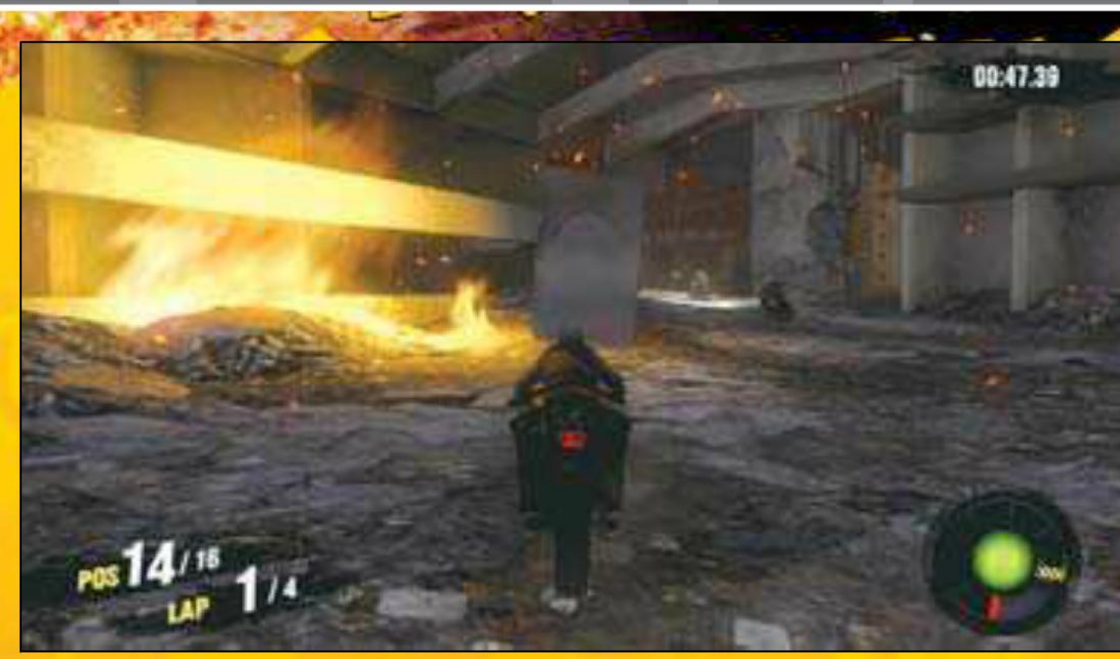

▲当看到前面在喷水时就要放慢速度并且靠左行驶了。


▲转角处就是卡片。

MAUL RATS 全 5 张


▲卡片在这个跳台上。


▲当看到有一堆火时就要往左拐


▲卡片就在里面。


▲取得上面的那张卡片后从这里继续前进，接下来的场景会看到一辆坦克，旁边还有个指示牌。

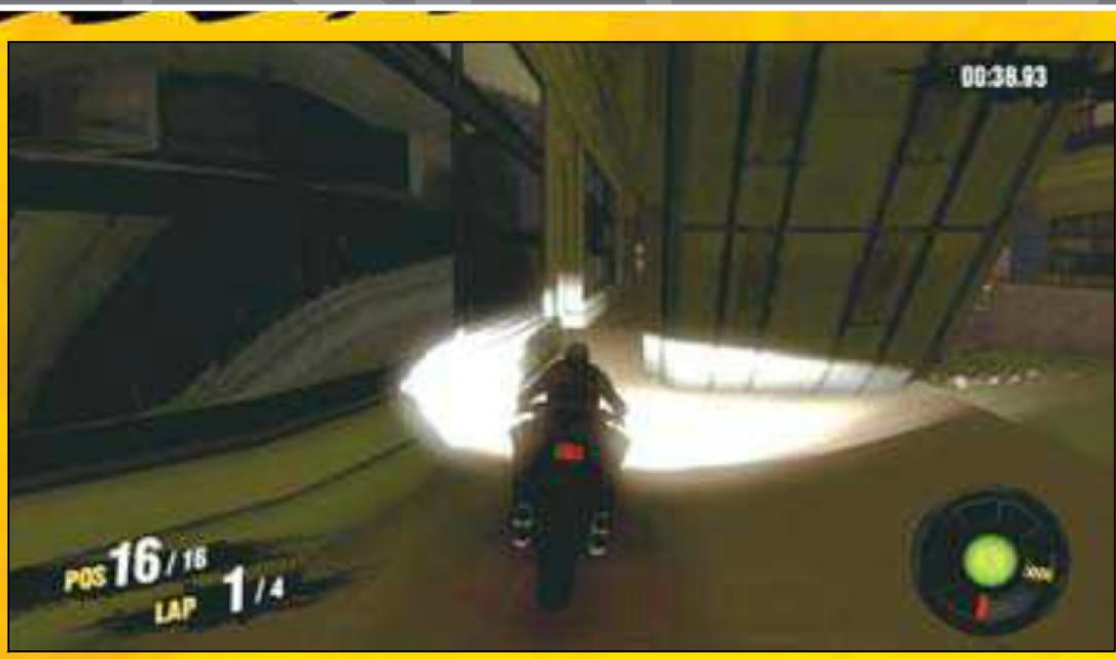

▲再往前移动一点就能看到卡片了。


▲还记得比赛开始时你是从这里的坑道开始的吗？第二圈请走上面。


▲卡片在尽头。


▲从这个隧道进入。

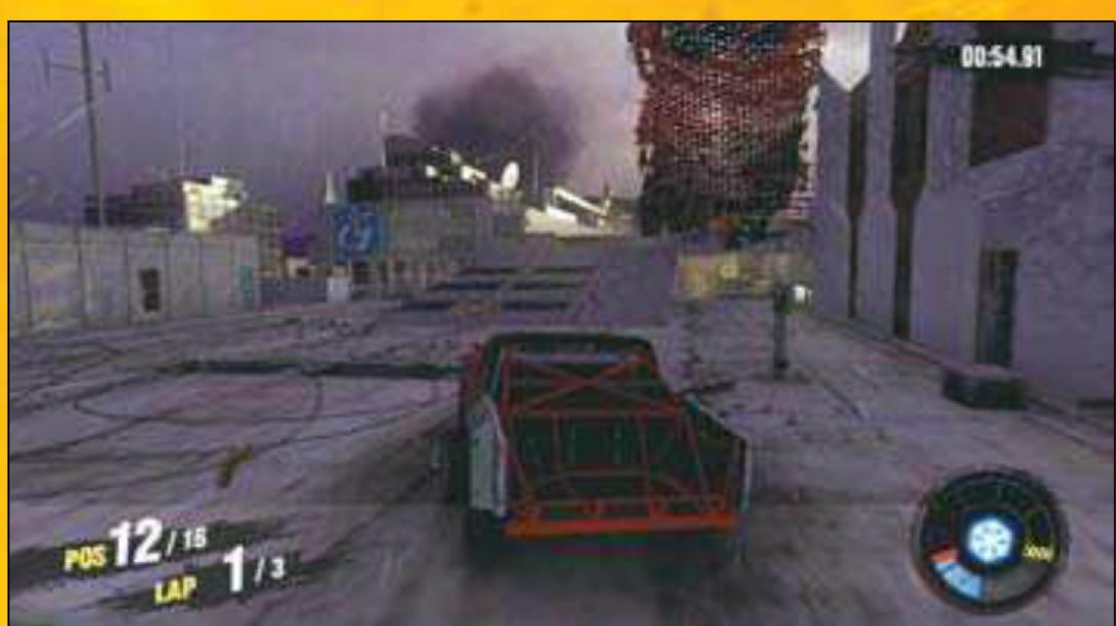
信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结


▲从柱子旁边的缝隙开过去。

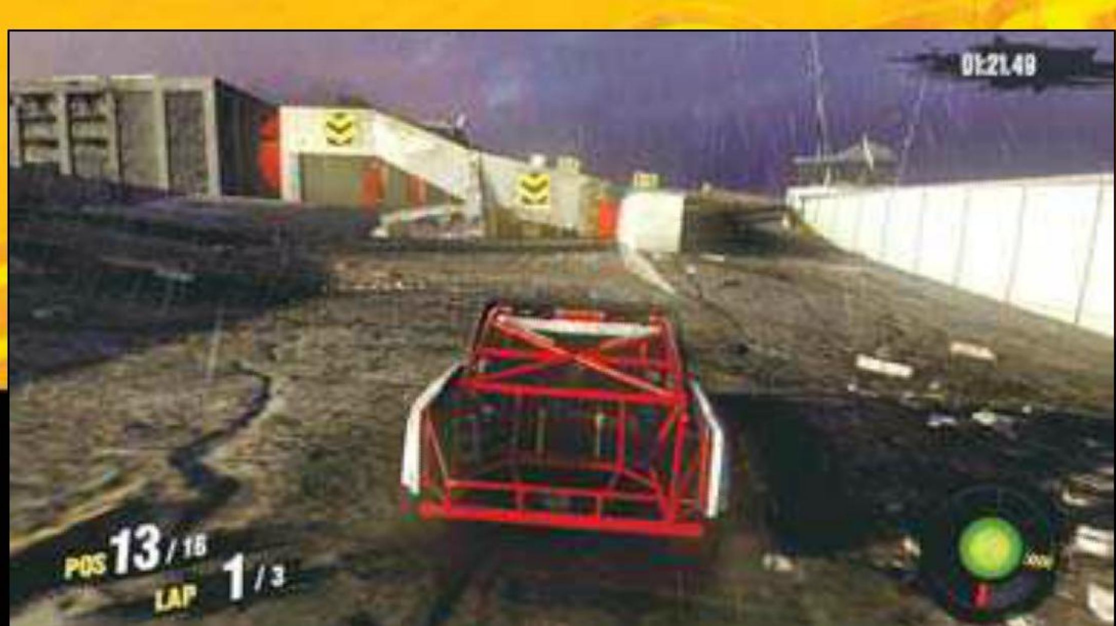

▲卡片原来在这里啊。

ACES HIGH 全 5 张


▲大楼的尽头就是卡片。


▲利用这个跳台飞过去。


▲落地后前面就是卡片。


▲这里走最右边的小道。


▲这里选最左边的道路。


▲之后飞下去就能取得卡片了。


▲这次选右边的道路。


▲奋力一冲，搞定。


▲这次选中间这条路。

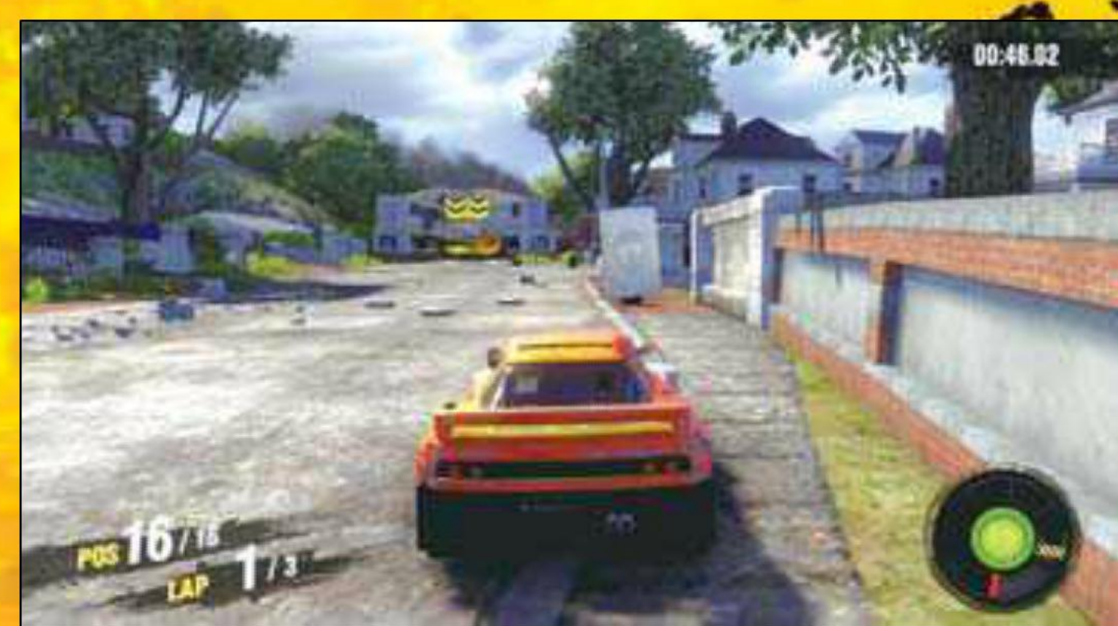

▲之后贴着右边的墙壁前进，卡片就在这里。

BUENA VISTA 全 4 张

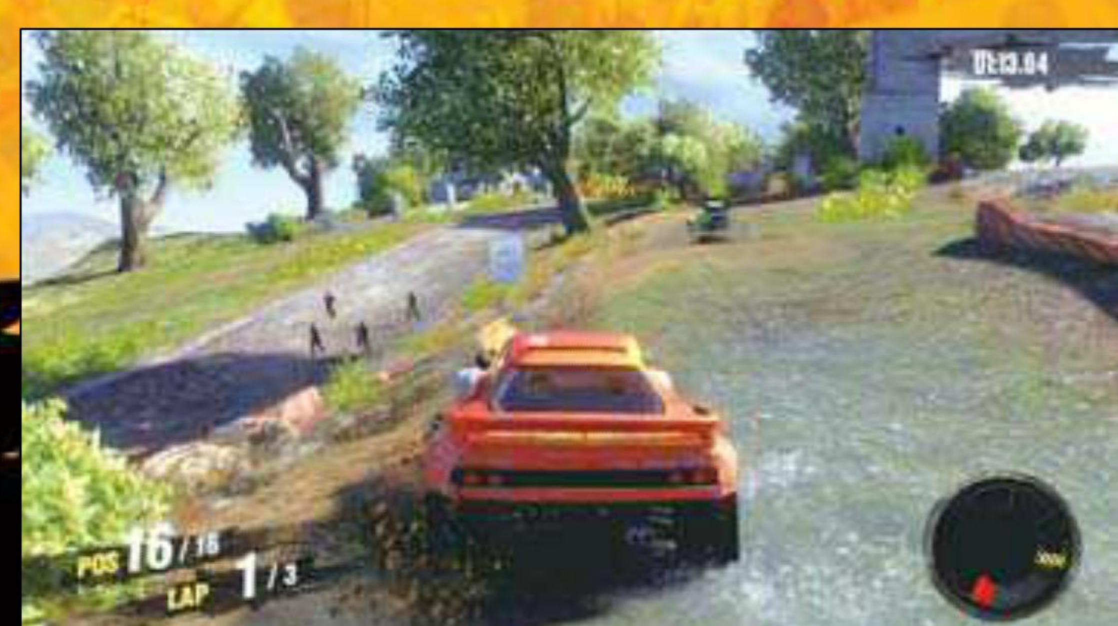

▲比赛开始后，前进不远回在大桥这里看到一个指示牌。


▲减速慢慢前进，在第二个指示牌那里就能找到第一个卡片。


▲取得上一张卡片后继续前进会看到这里有条岔路，选择左边，并且靠右行驶。


▲卡片就在这里。


▲来到这个断桥处，前面有两条道，选跳板左边的路。


▲前行就会发现卡片就在大树旁边。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



▲来到这个隧道，等待右边的道路垮塌后，从右边前进。



▲到了尽头别冲刺，慢慢滑行到下一层，这里有卡片

RUBBERNECKING 全 4 张



▲走挂有游戏LOGO的横幅这边。



▲前面有断掉的钢筋，卡片也在这里。



▲右边这条通路的障碍物会在第二圈时被直升机拖走。



▲前面就是卡片。



▲从高速公路的这里下去。



▲之后贴着右边慢慢行驶就能看到卡片。

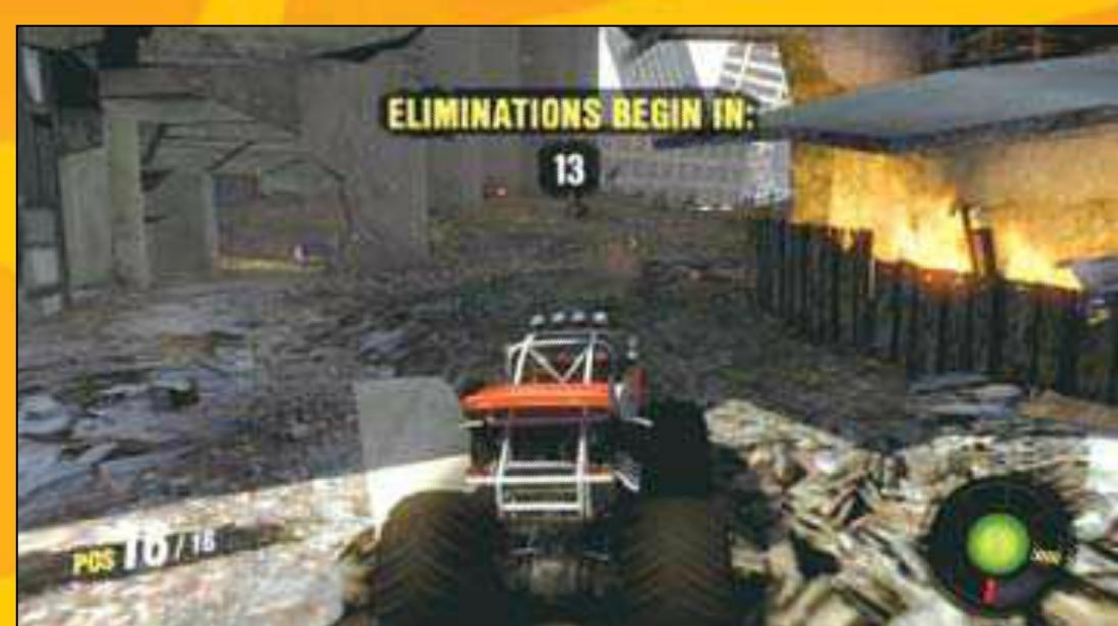


▲从这里上到高架桥。

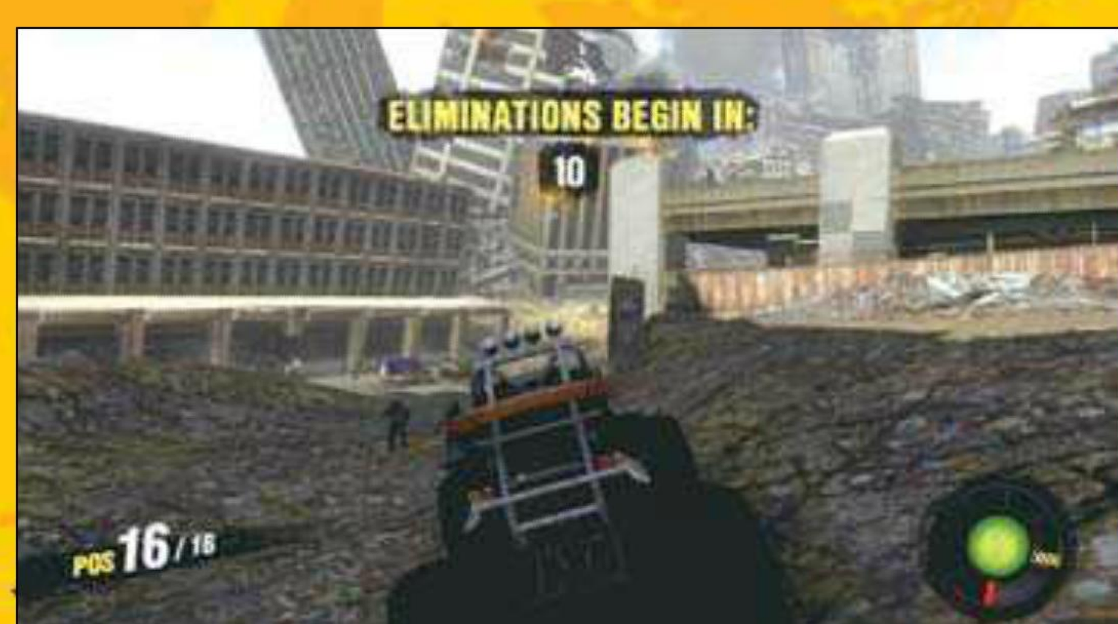


▲尽头的出租车旁就是卡片。

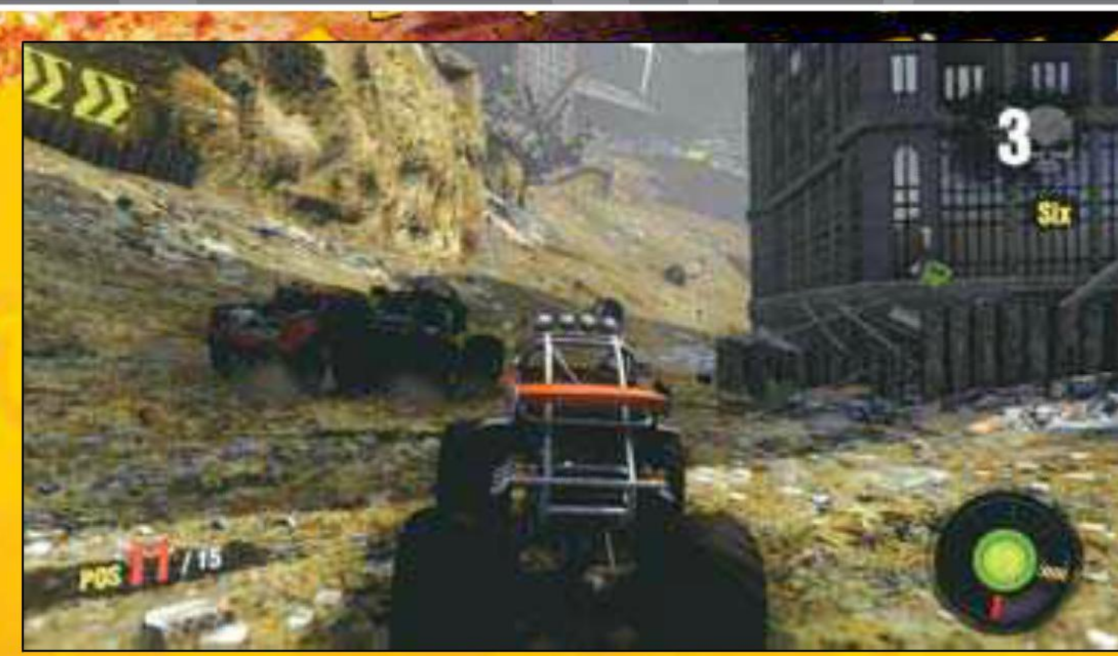
CREDIT CRUNCH 全 3 张



▲一开始就走右边这条道。



▲前面就是卡片。



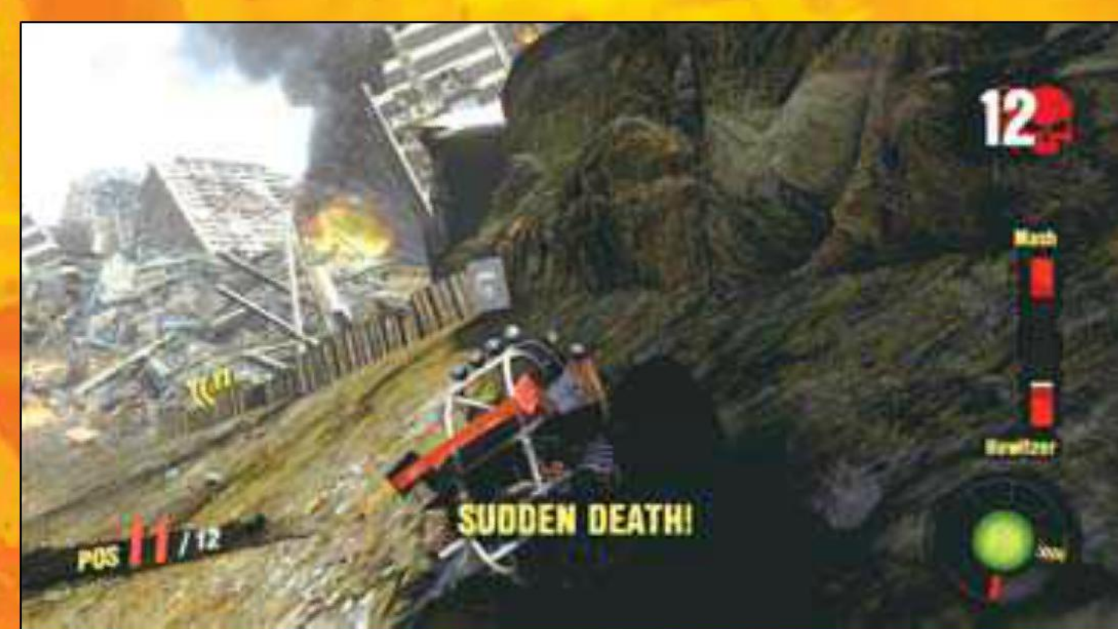
▲走这条道。



▲绕过这栋大楼，旁边就是卡片。

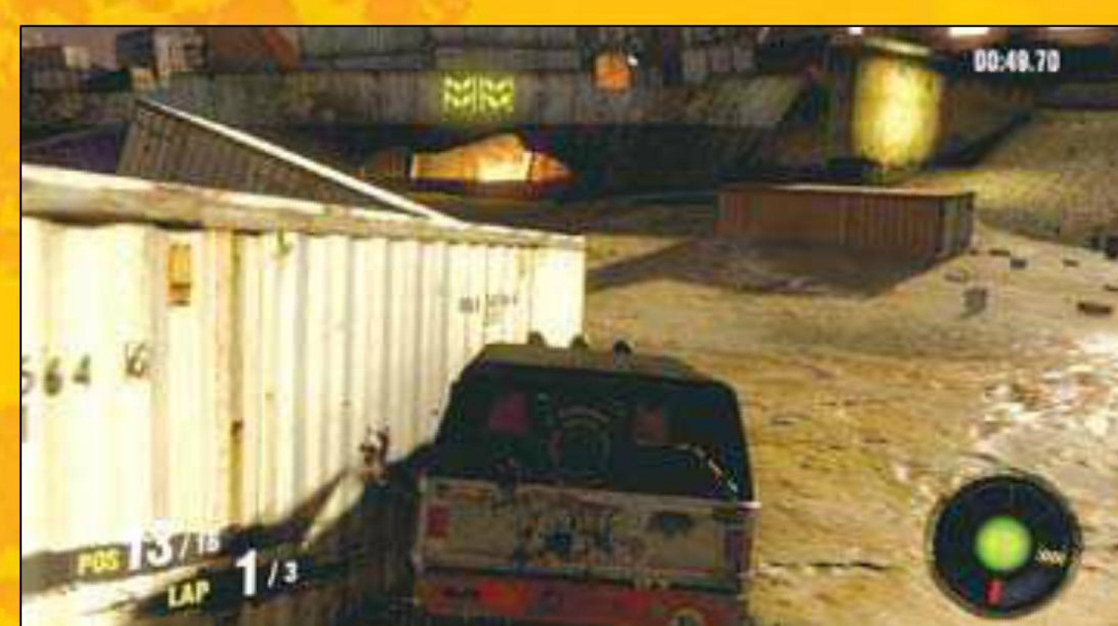


▲这里是一个开阔地。



▲沿着右边的岩壁走就能看到卡片。

RISING DAMP 全 3 张



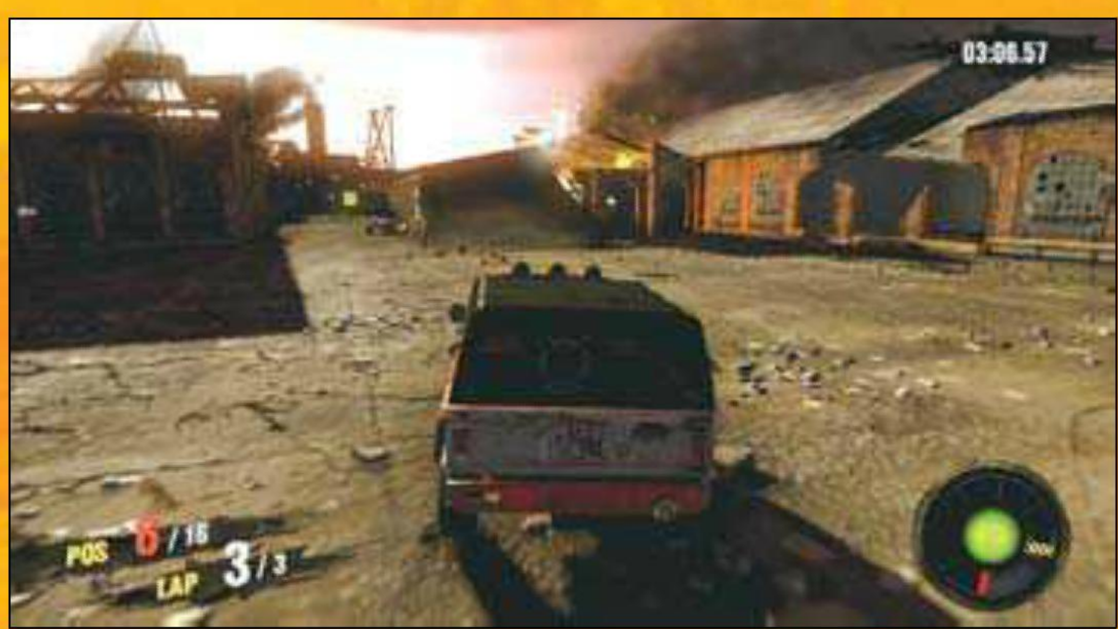
▲从破掉的船底进入。



▲进去即可看到卡片。


▲从这个坡上去后随着指示牌方向前进。

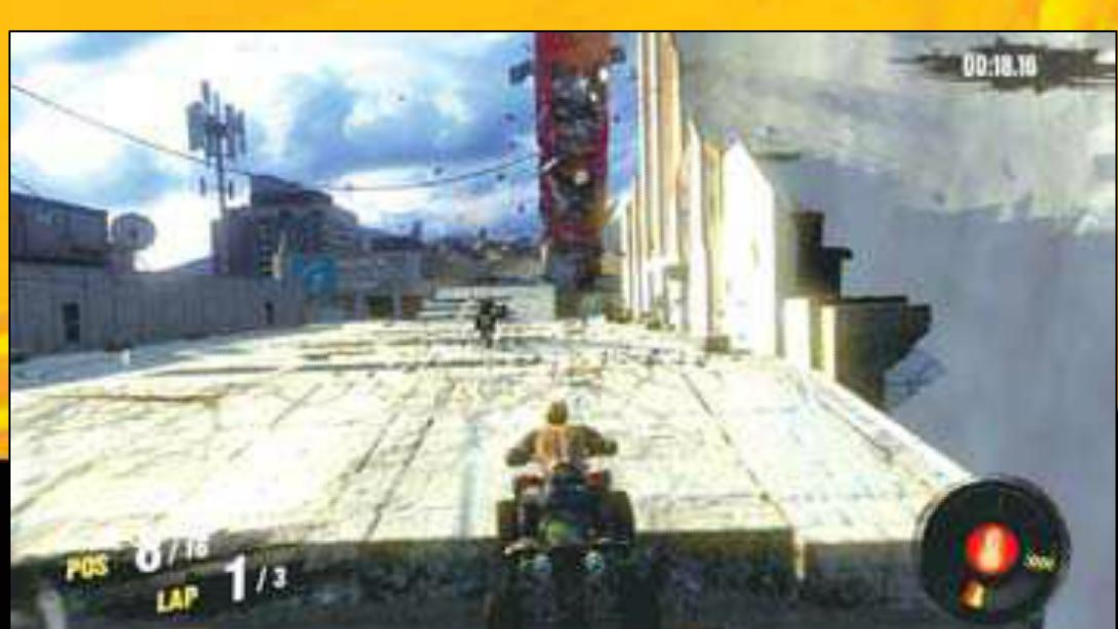

▲之后会有一个跳板，上面就是卡片。

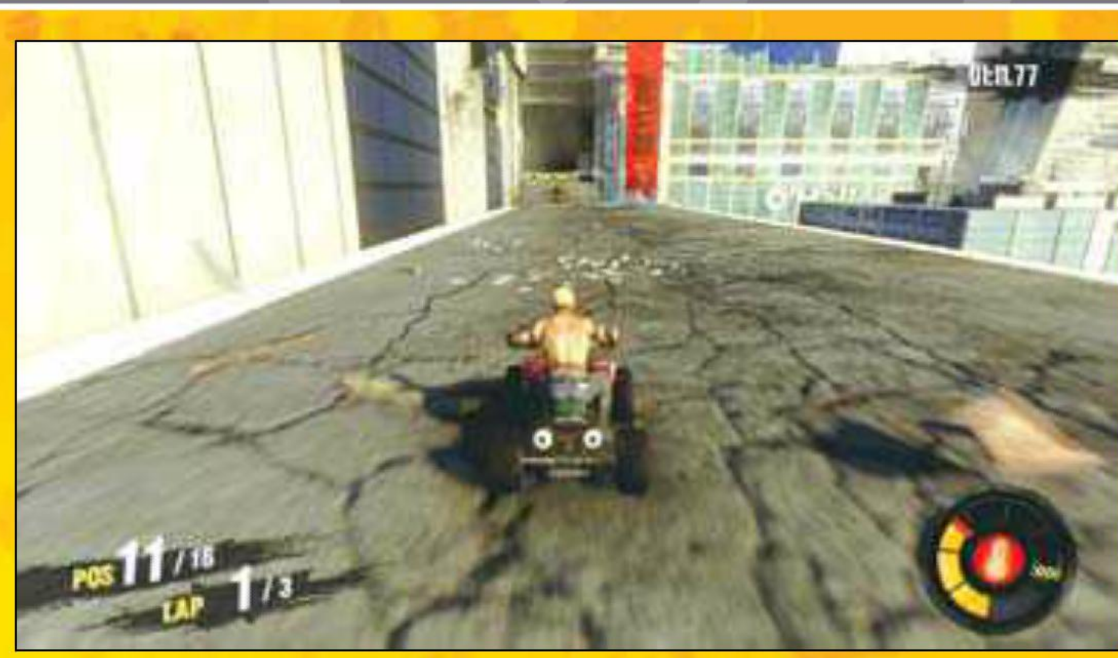

▲第二圈这里会触发倒塌剧情，之后形成新的跳板。


▲接着接着轮船会撞烂这里形成又一个跳板，借助它来取得卡片。

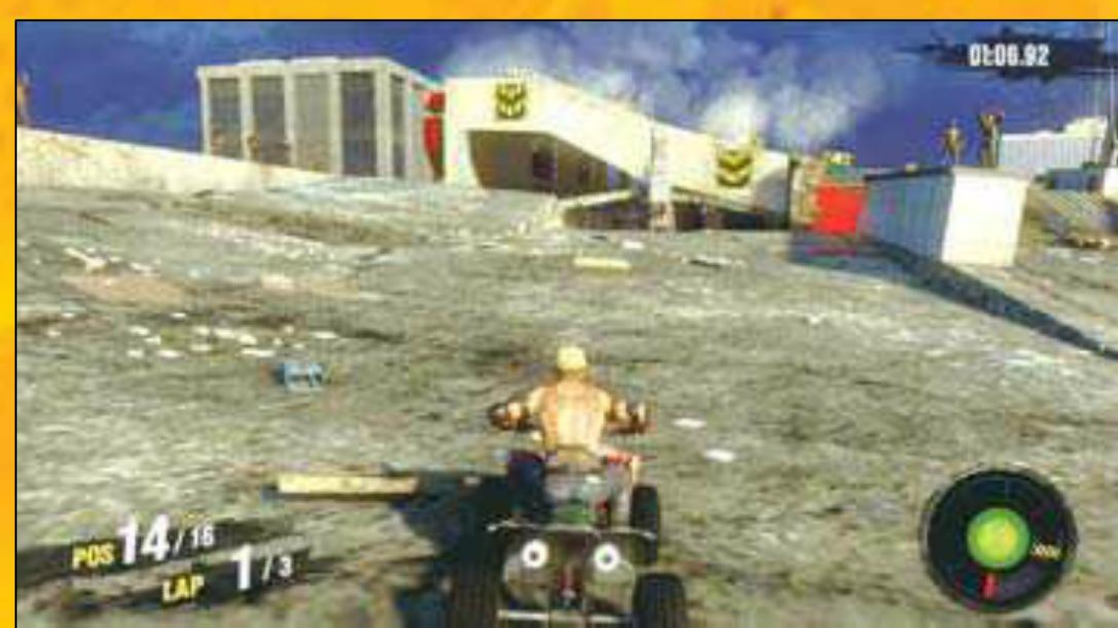
THE MILE HIGH CLUB 全 5 张


▲如图所示。


▲在前面那个跳板的左下方，记得减速。

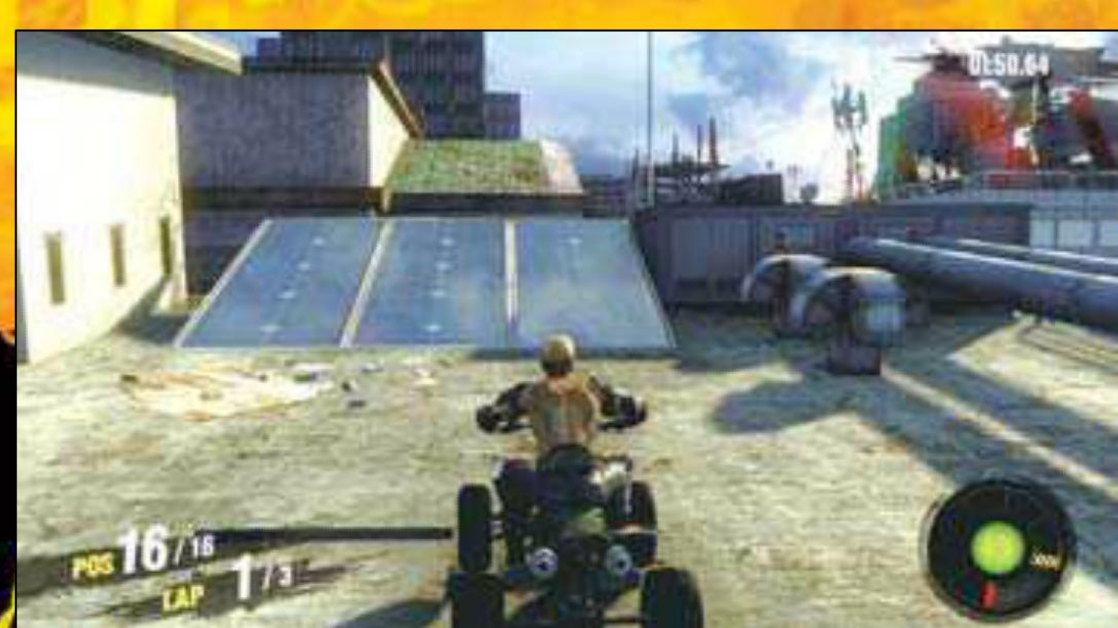

▲从这里飞跃进去。


▲进去后贴右慢慢前进。


▲来到这里，选择两个指示牌中间的道路。


▲卡片就在前面。


▲从这里飞跃下去（一定要靠右）。


▲卡片就在跳板上（我已经拿到了）。

ROAD WARRIORS 全 4 张

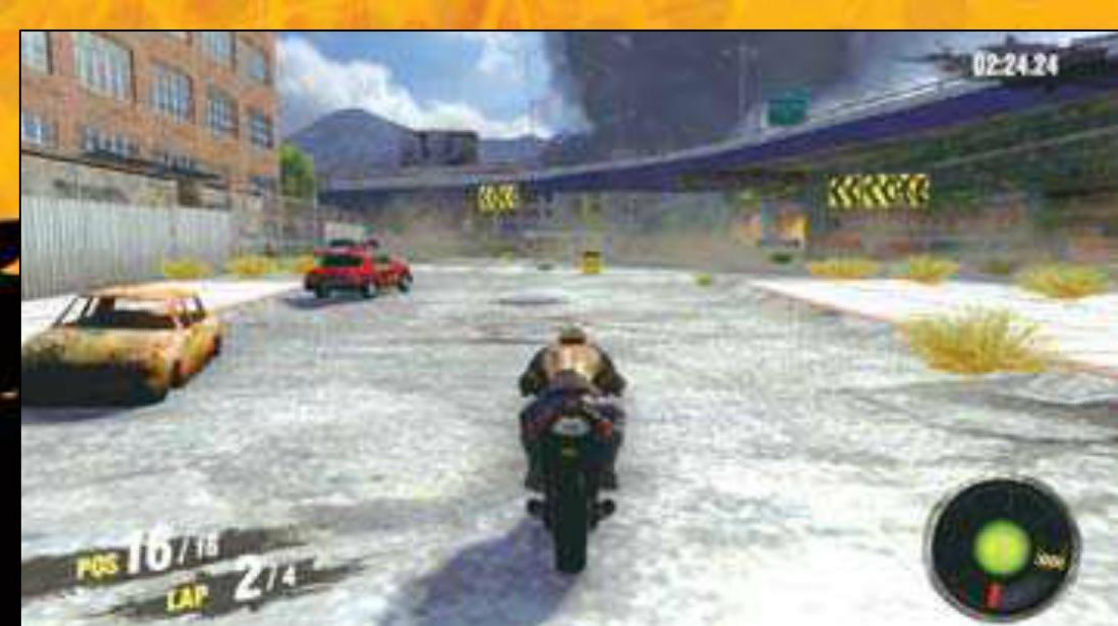

▲横幅下面的道路有个缺口。


▲从这里下去就能拿到。


▲斜着的公路上。


▲前面有三个指示牌，右边有一个跳板，别上跳板，从它左边慢慢路过。


▲卡片就在前方。


▲来到这里。



▲转角遇到卡。

PIER PRESSURE 全 5 张



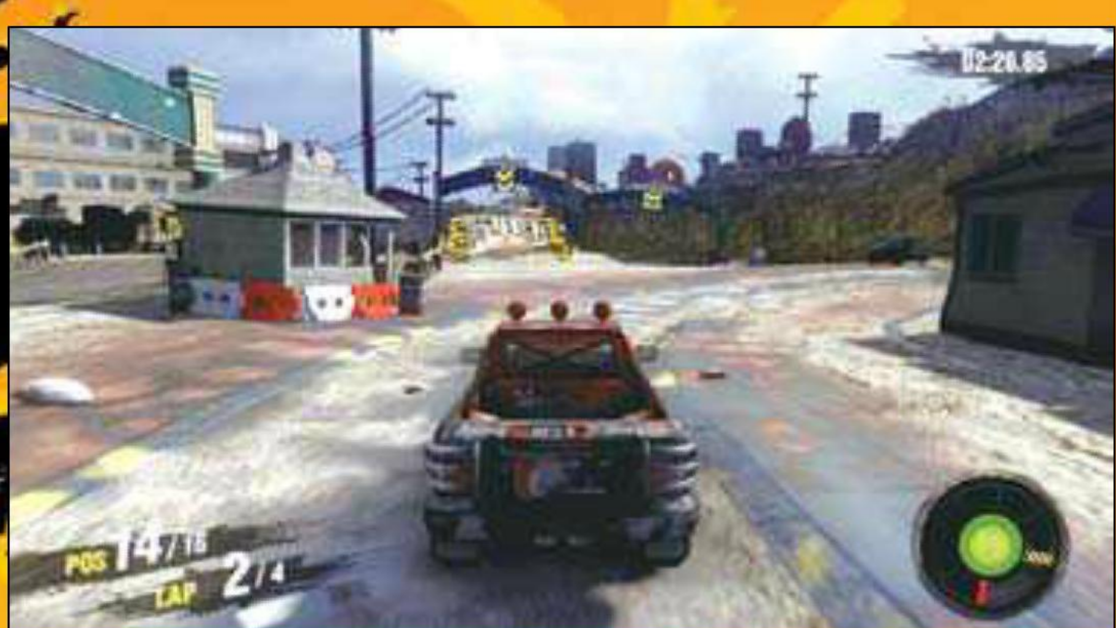
▲如图所示。



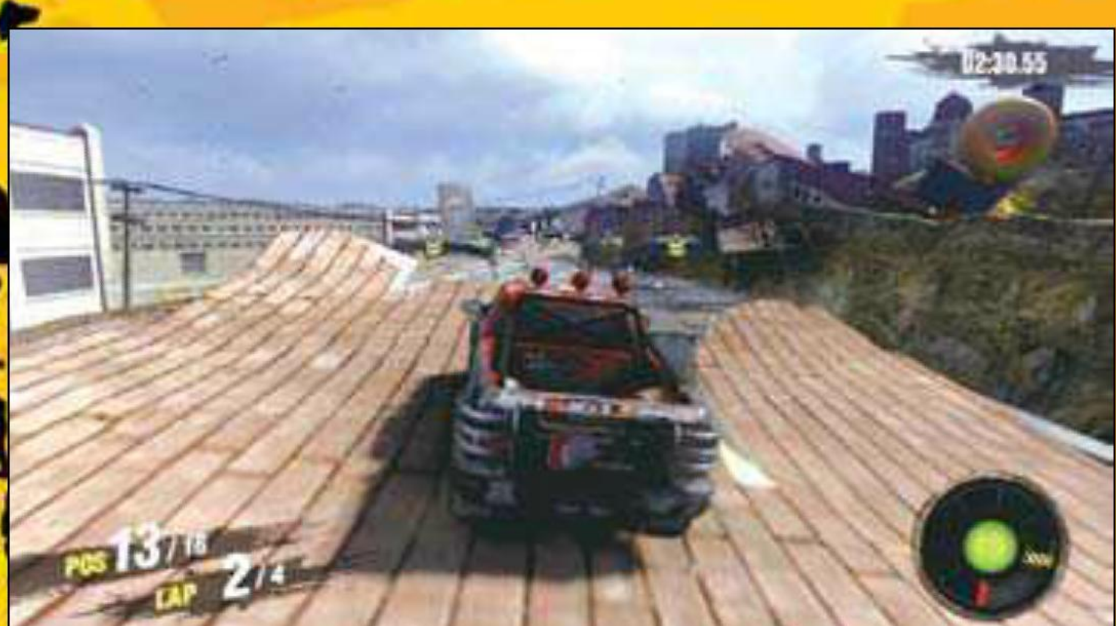
▲在这个招牌前面。



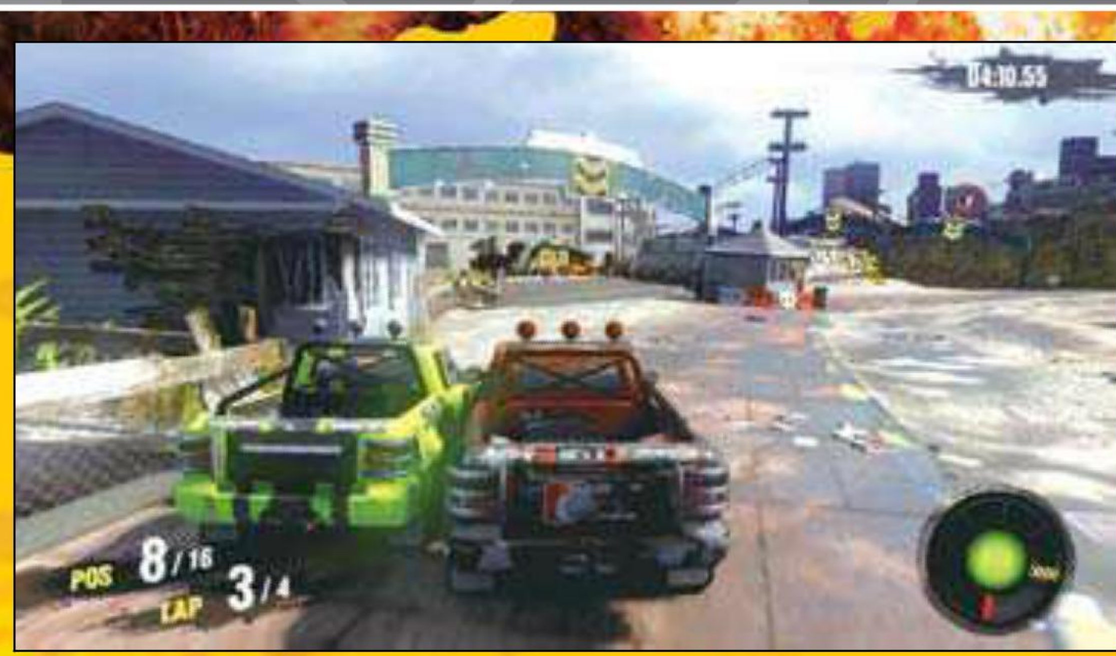
▲如图所示。



▲从前面的跳板飞到屋顶上。



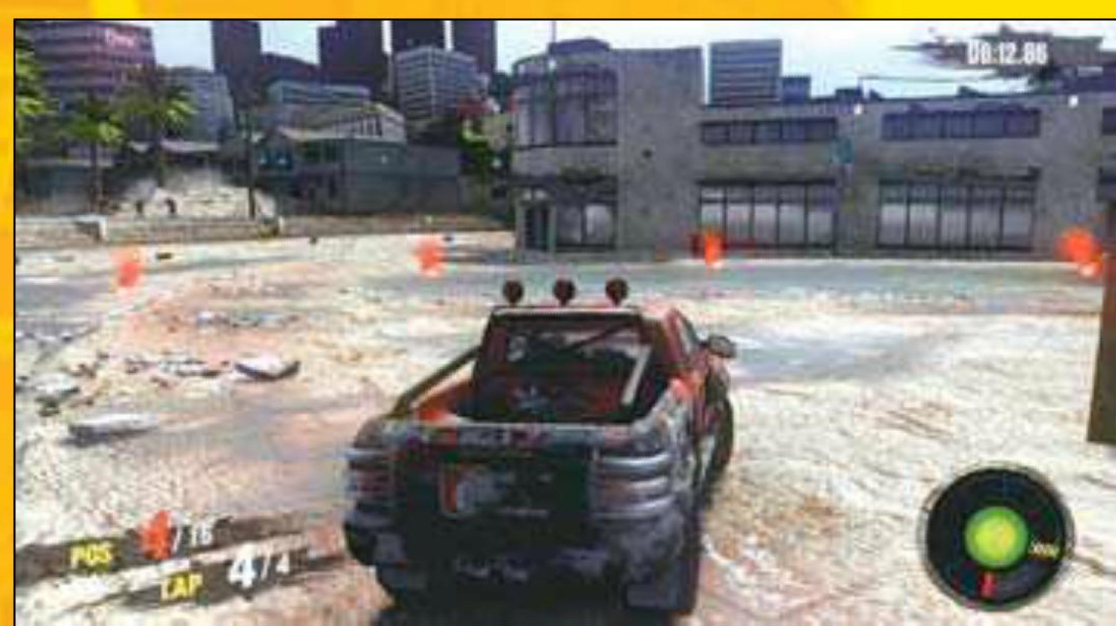
▲屋顶的尽头就是卡片。



▲选择左边的道路。



▲指示牌旁边就是卡片。

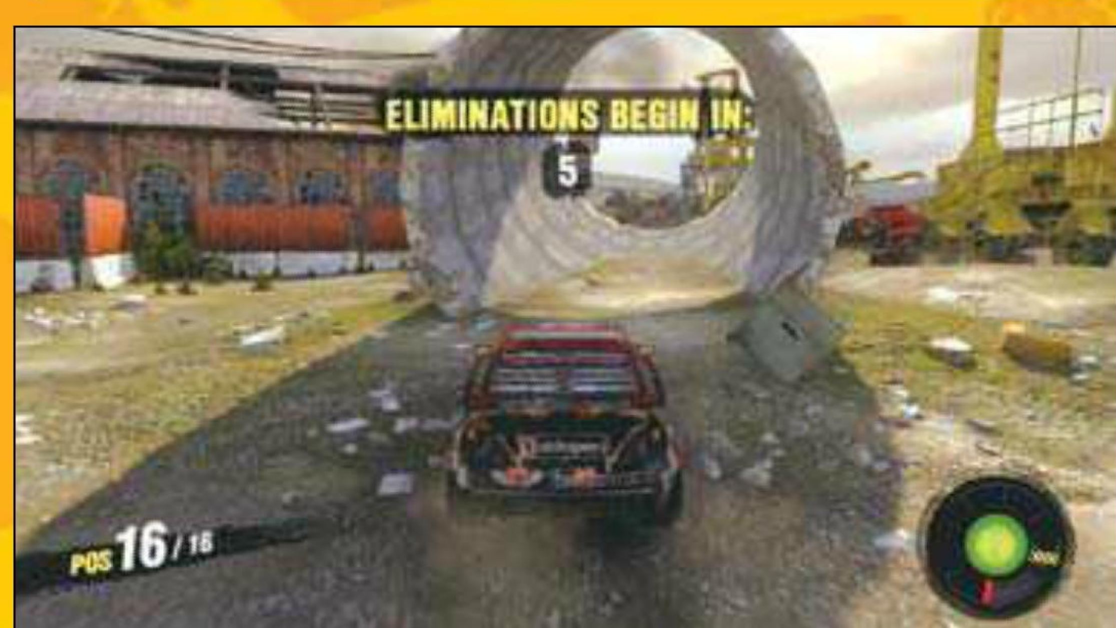


▲到这里后就要转弯。

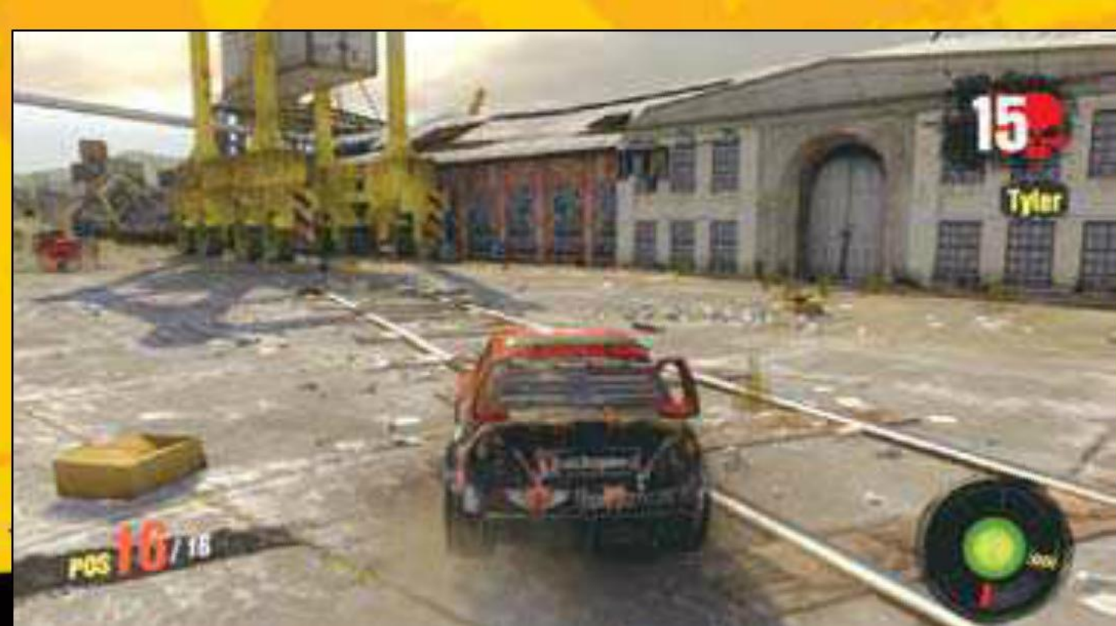


▲前面就是卡片。

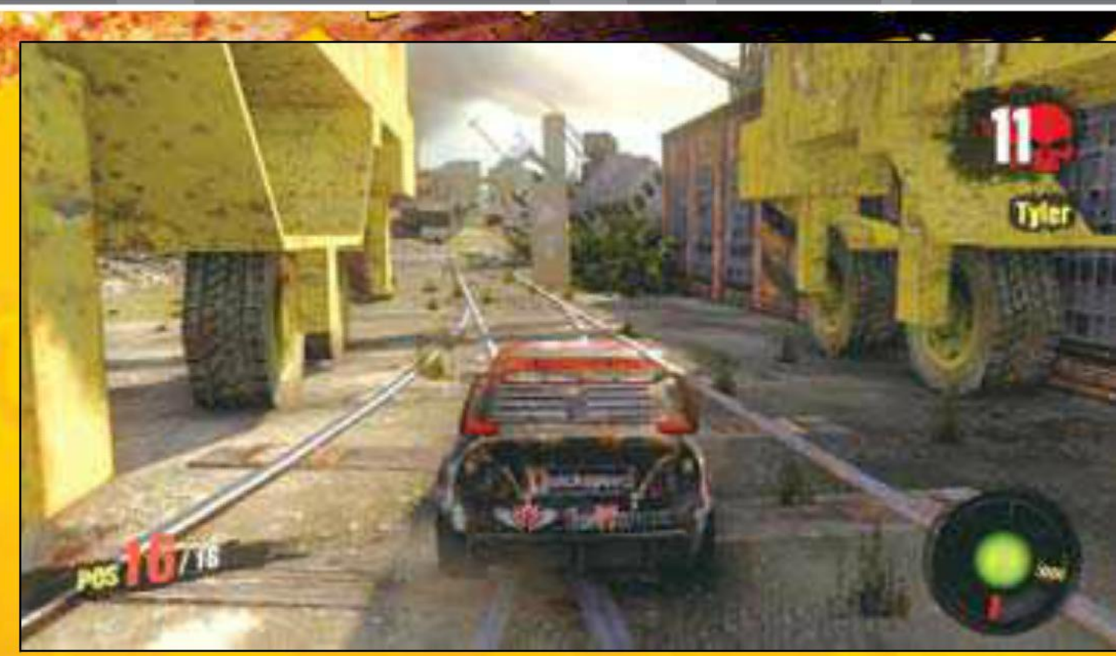
SHIP SHAPE 全 5 张



▲比赛开始后前面的大柱子那里。



▲取得前面那张卡片后，前面有一个黄色的起重机。



▲卡片就在它的下面。



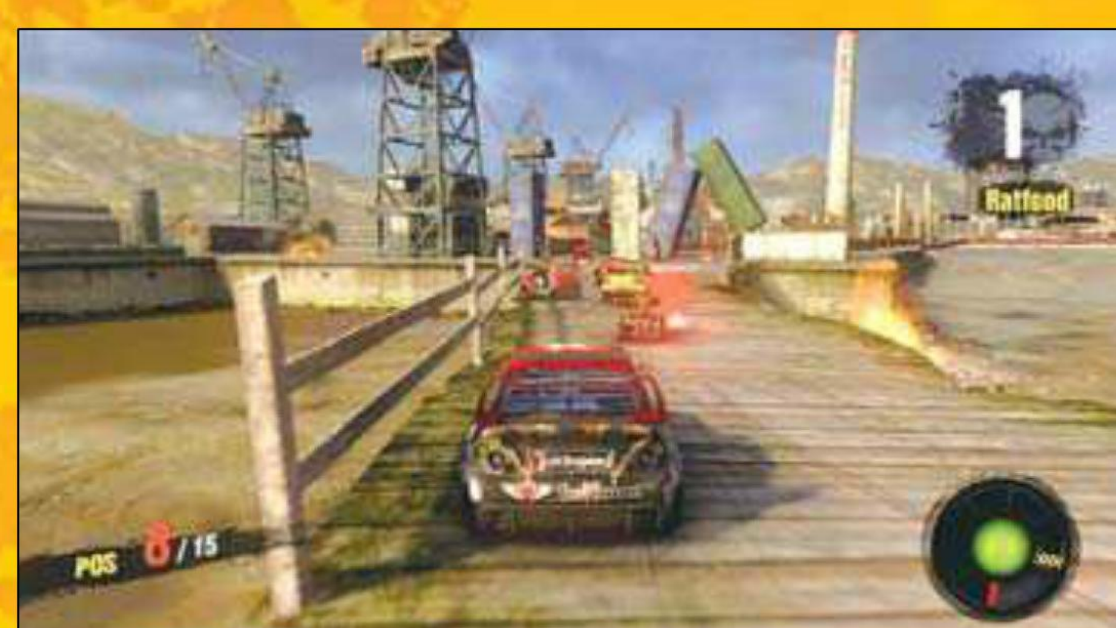
▲从这个斜坡冲下去，在空中就能取得卡片。



▲看到前面的指示牌后就要减速往左行驶了。



▲转角处就是卡片。



▲过了这座桥，选择左边的道路。



▲前面就是卡片。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

WARGAMES 全 5 张



▲这里走左边的道路。



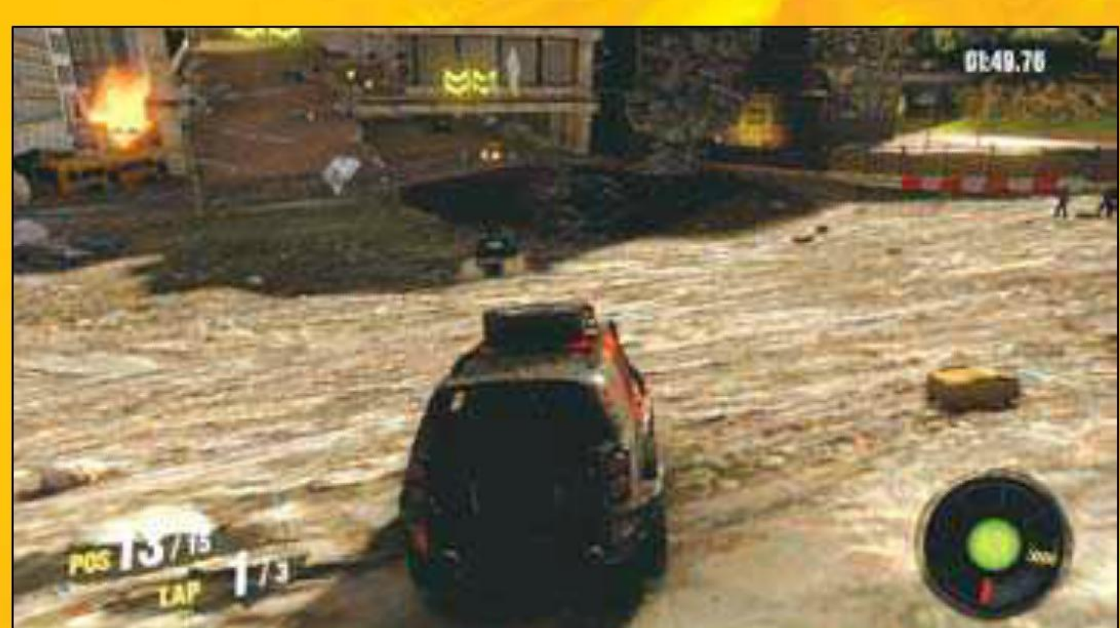
▲尽头就是卡片。



▲这里有两个指示牌。



▲下面就是卡片。



▲过了这座桥，选择左边的道路。



▲出口处有卡片



▲第三圈这里会垮掉。



▲上去之后，走到尽头即是卡片。



▲依然只能在第三圈才能取得，从这里的右边道路进去后。



▲出口那里会发现右边的道路已经塌陷。



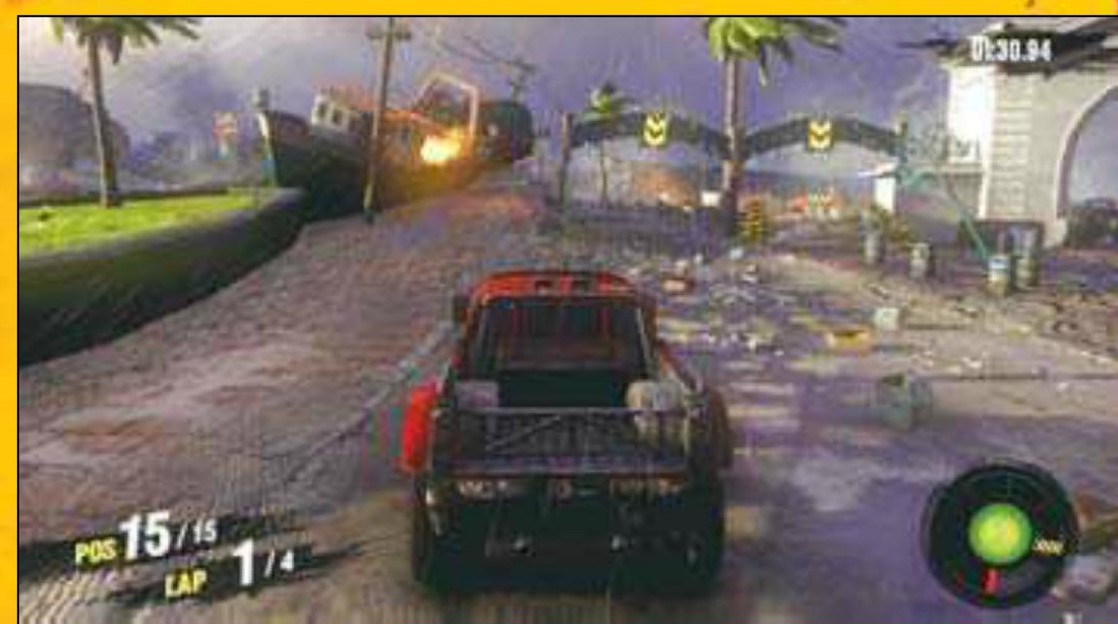
▲上去走到尽头就是卡片。



▲继续在海边行驶，别从这里上去。



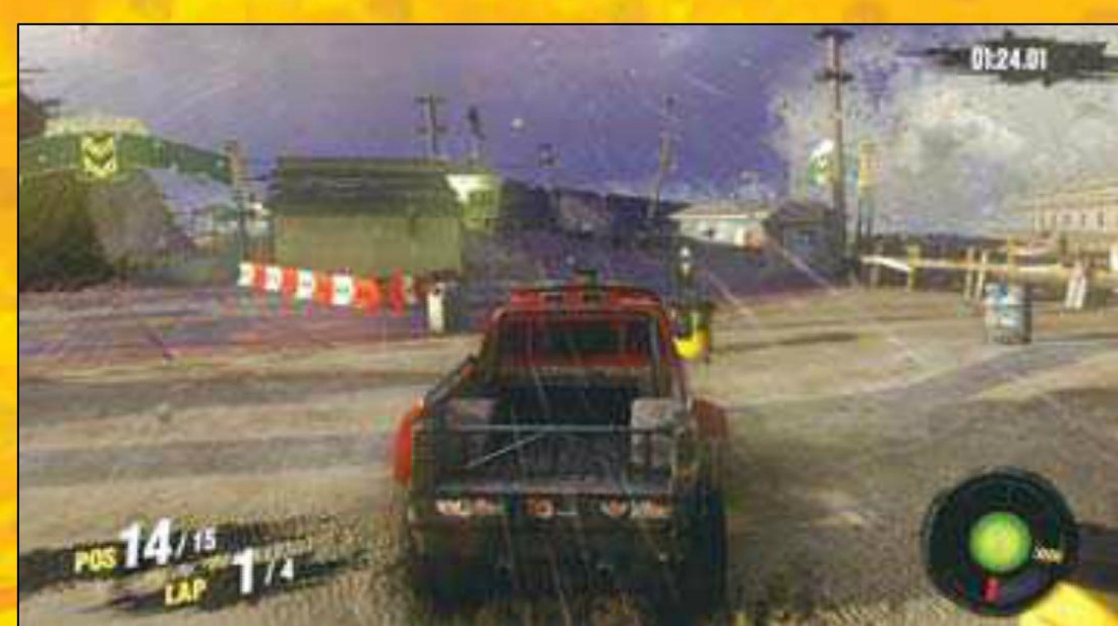
▲往前走一点又是一张卡片。



▲左边的坡上就是一张卡片。



▲走左边的道路。



▲走一段路后在右侧可以找到卡片。

WAVE OF MUTILATION 全 4 张



▲一开始就沿着海边前进，船旁边就是一张卡片。

SUBURBAN SHAKEDOWN 全 5 张

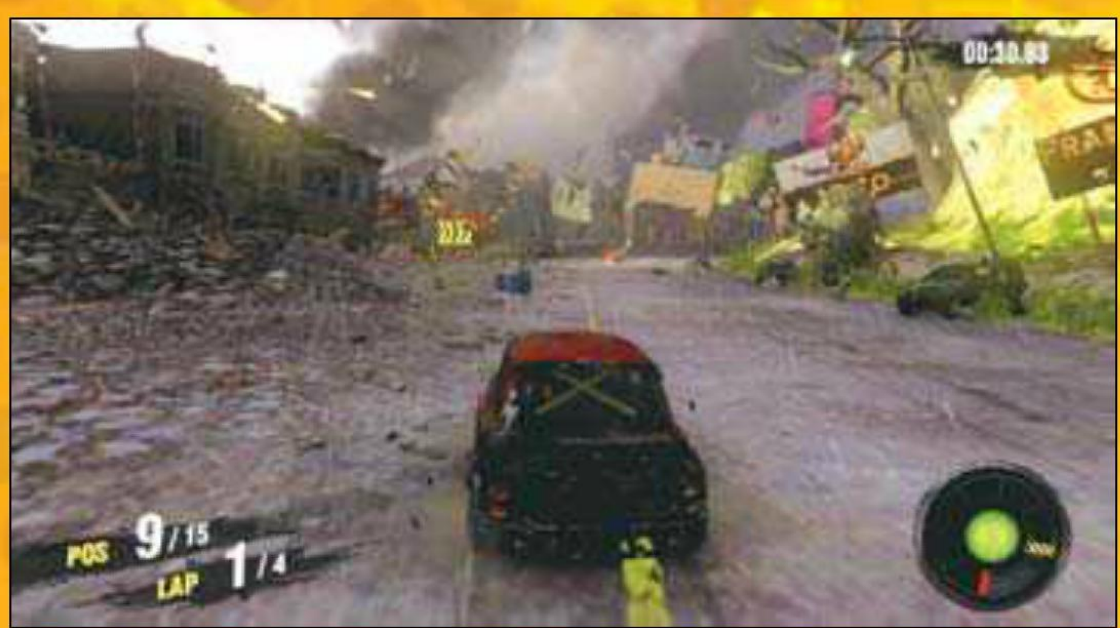


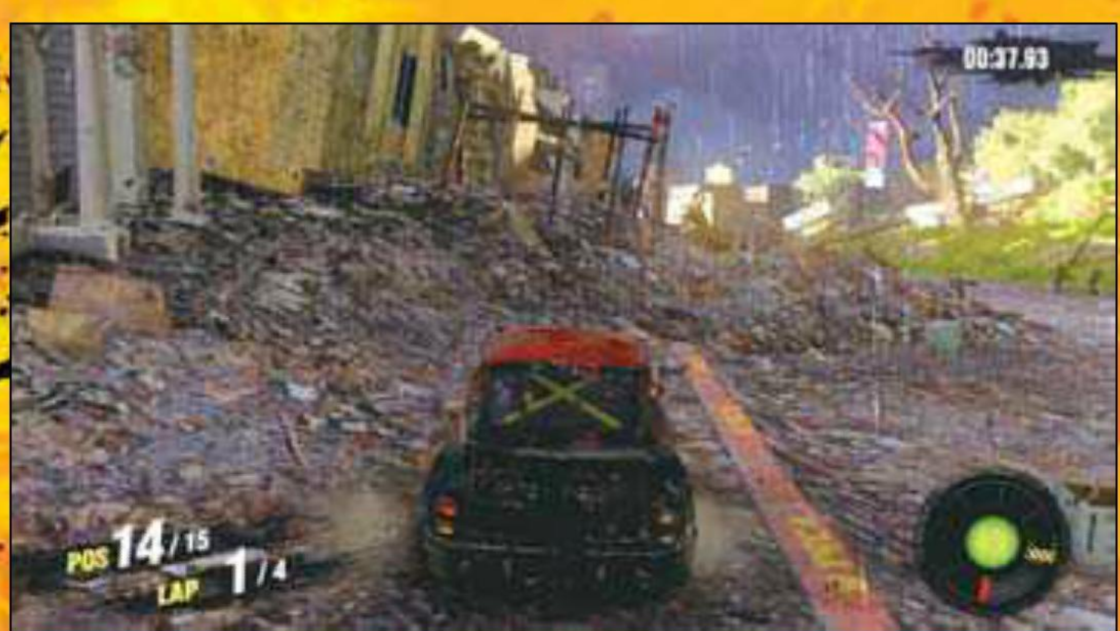
▲开始没多远就能看到赛道右侧有个玻璃门。



▲撞开后就能看到卡片。


▲利冲上这个滑坡就能取得空中的卡片。


▲前面右转后贴着左边前进。


▲卡片在上面，需要冲刺才能取得。

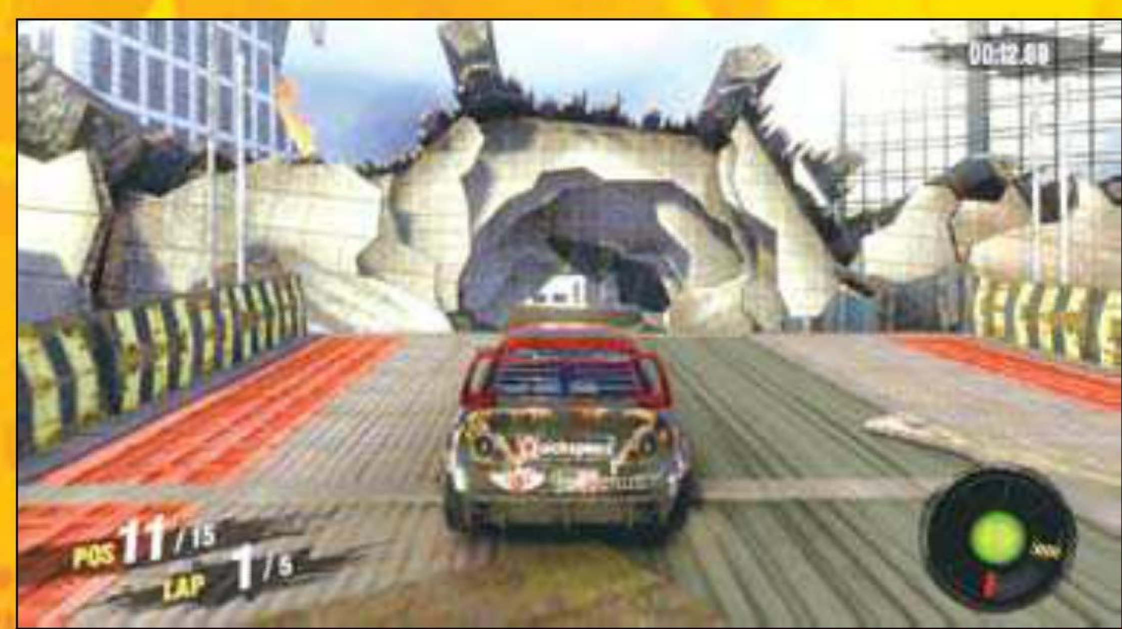

▲这里会出现直升机攻击地面的剧情，继续往前会看到道路的左侧也有一个跳板


▲借助这个跳板来获得卡片。


▲第三圈行驶到这里时会出现卡车爆炸的剧情，之后会形成一条新的斜坡。

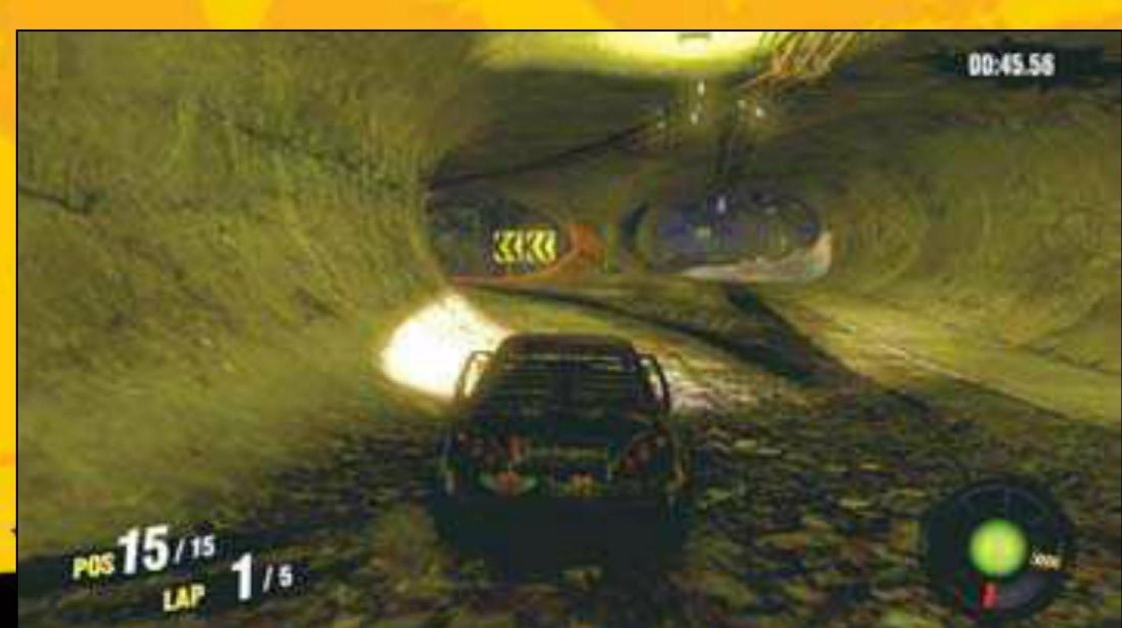

▲斜坡的尽头就是卡片。

TERMINAL VELOCITY 全 5 张


▲前面有两张卡片。


▲下层一张。

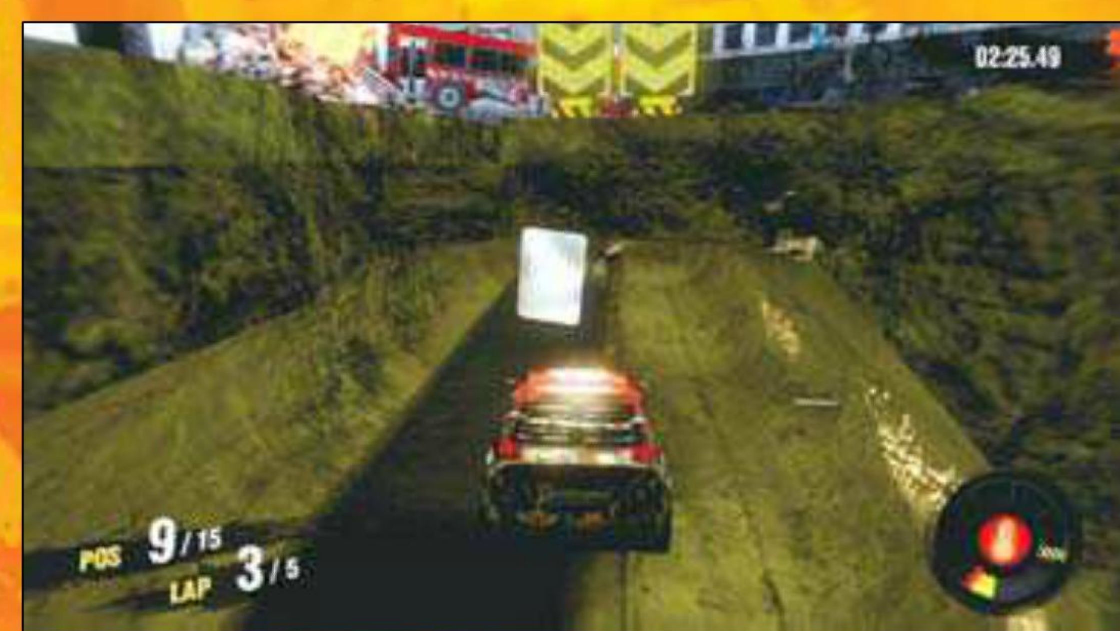

▲冲刺到上面一层后，尽头也有一张。


▲这里往左行驶也有两张。

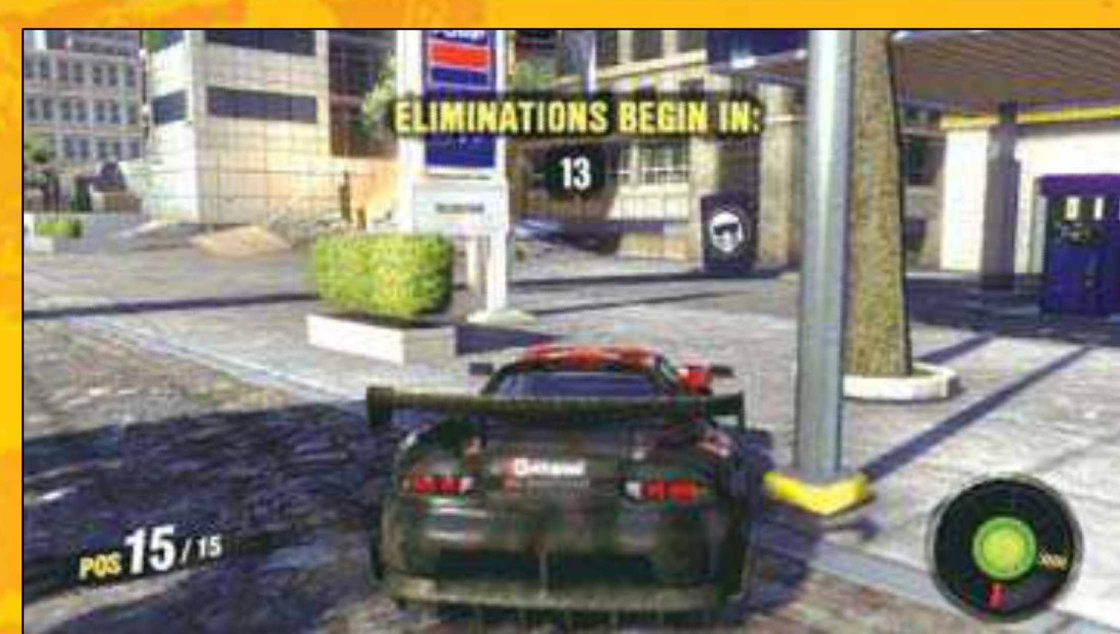

▲一张紧贴左边的墙壁。


▲另一张在前面，紧贴右边的墙壁。

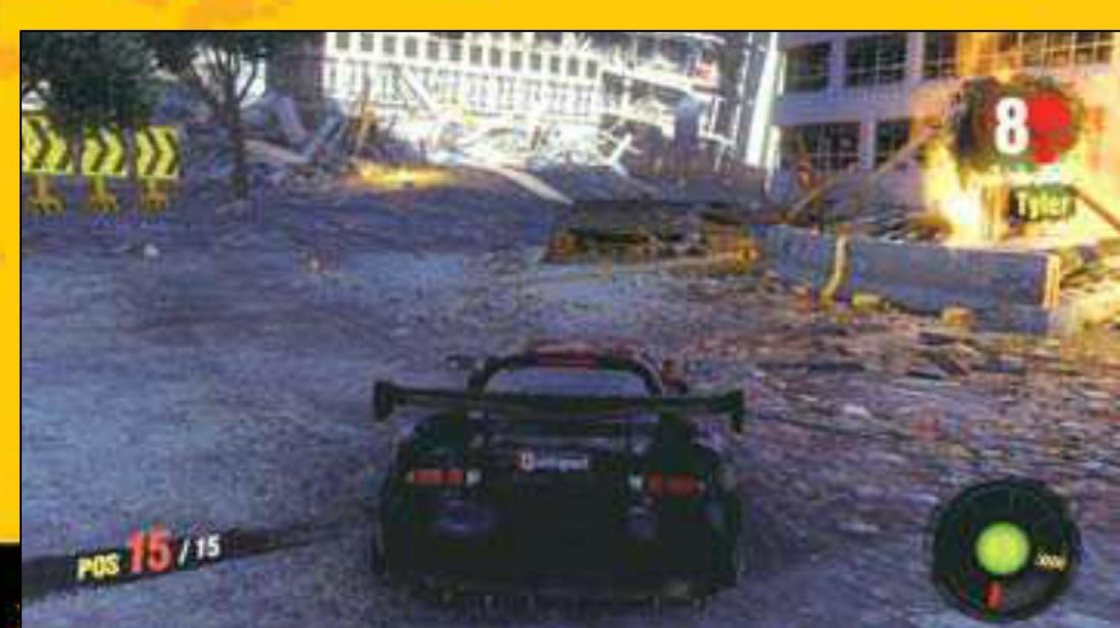

▲如果这里选择走右边，那前面仍然有一个大坑。


▲大坑边上就是卡片。

RETAIL THERAPY 全 4 张



▲比赛一开始赶紧刹车，卡片在右边的加油站里。


▲第二个转弯处的跳板上。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

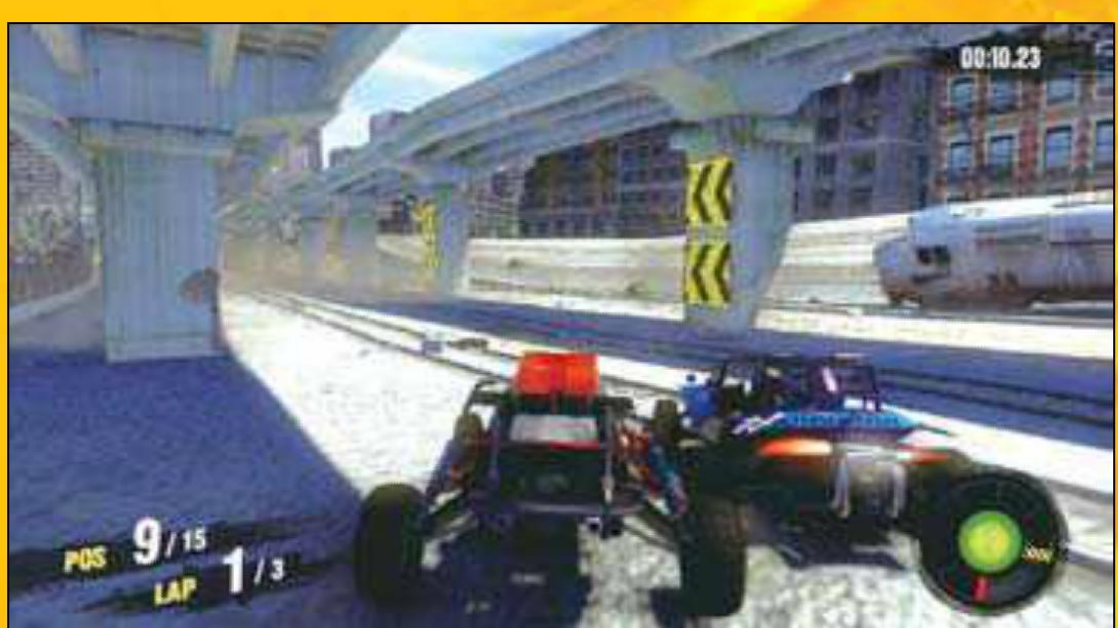

▲从左边那个门面进去。

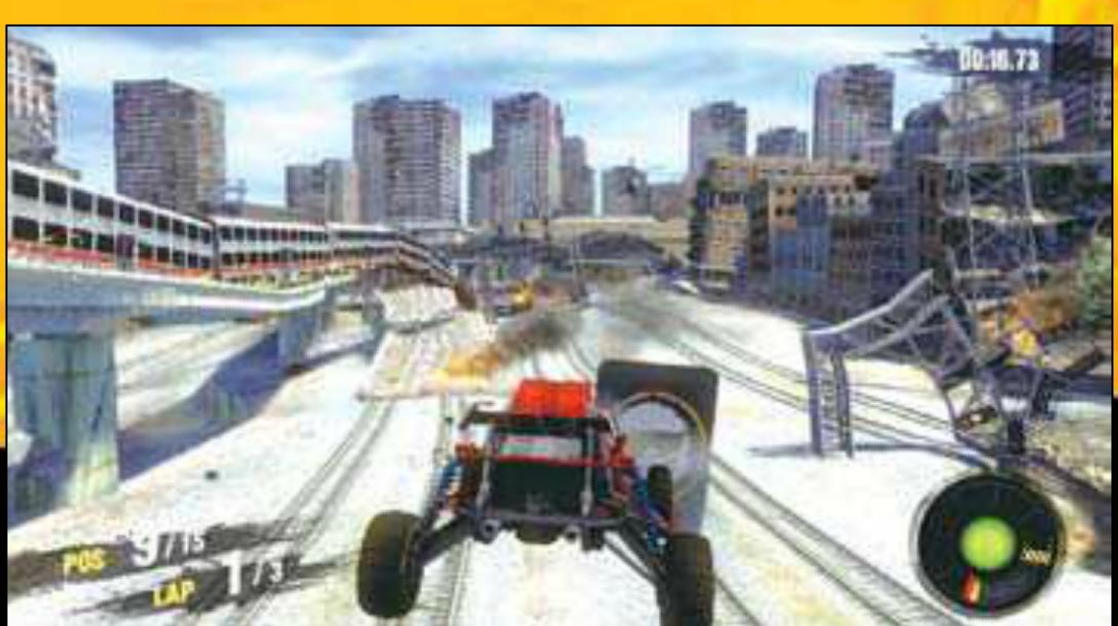

▲很容易就能看到卡片了。


▲前面那栋大厦前一定要减速。


▲然后紧贴大厦右转，就能看到卡片了。

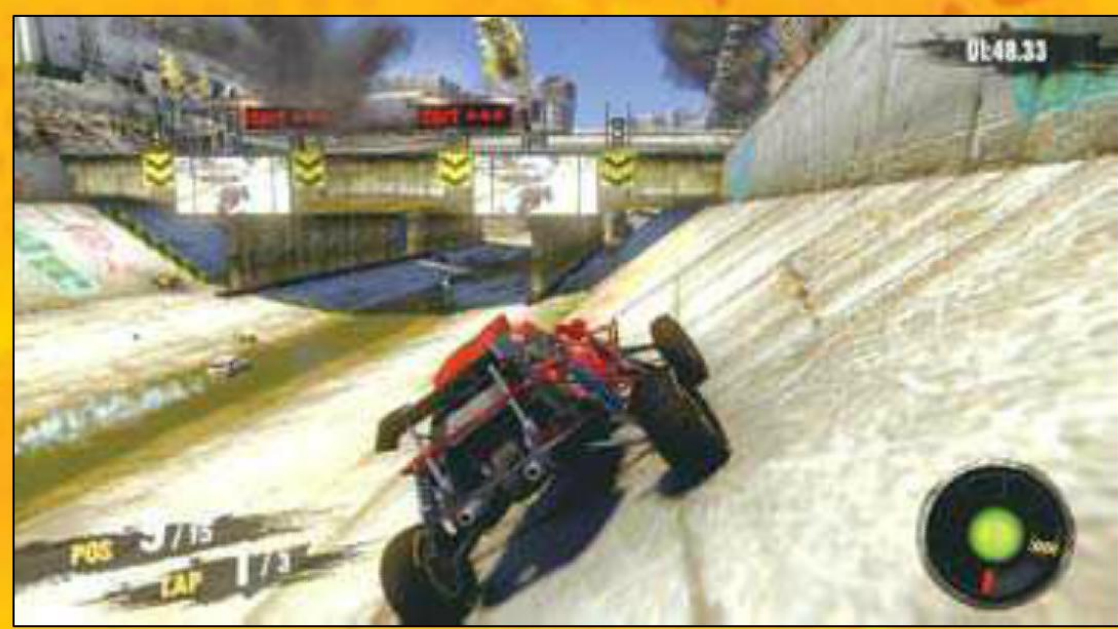
END OF THE LINE 全 4 张


▲从前面上到高架桥上。


▲尽头有卡片。

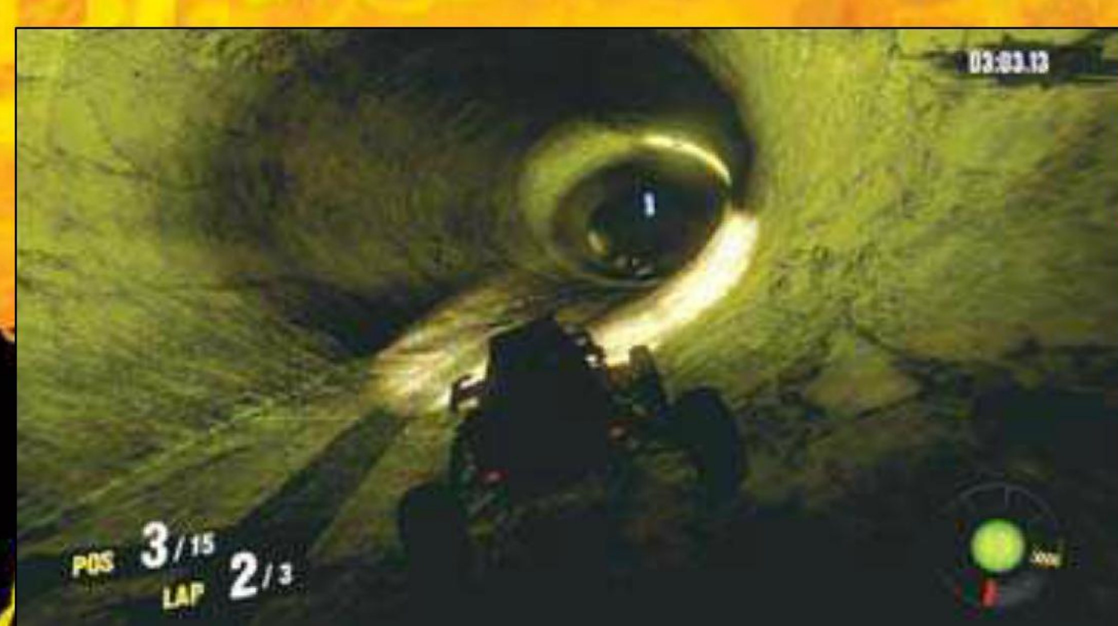

▲前面的隔离栏有个缺口，从那里往右拐。


▲往前走就能看到卡片了。


▲沿着这里前进。

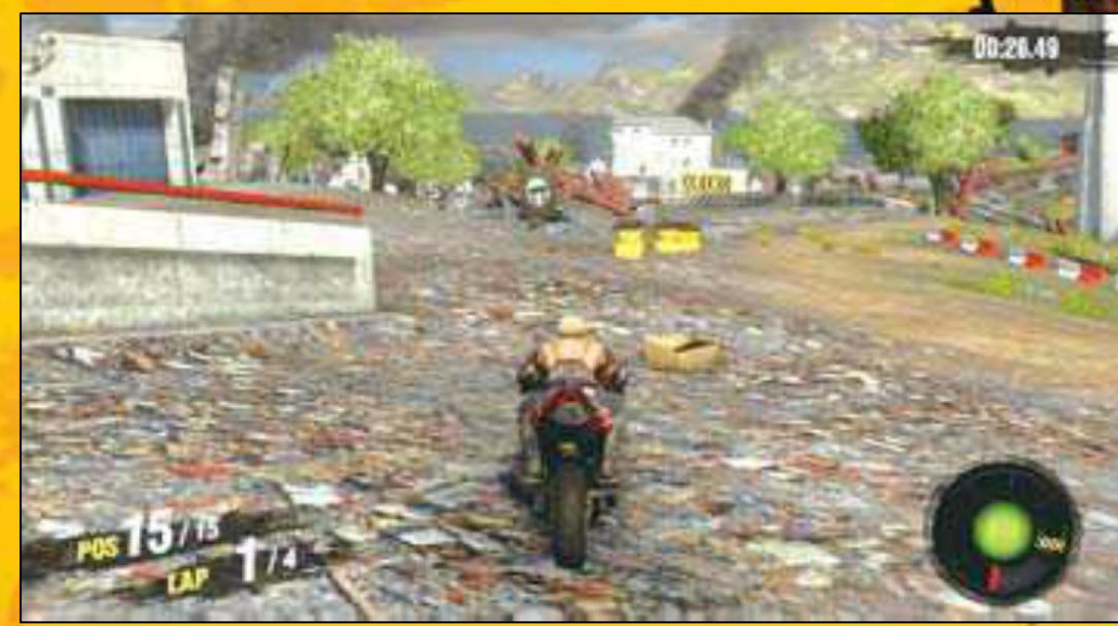

▲最左边的洞里就是卡片。


▲选择右边的道路。


▲上面就是卡片。

A BRIDGE TOO FAR 全 4 张


▲比赛一开始就要选择走左边的路。


▲不远处就有卡片。


▲来到这里。


▲选择右边的道路，尽头就是卡片。


▲选择左边的道路，跳板这里也能取得一张卡片。


▲取得上面两张卡片后，当看到这个指示牌时，就要立刻减速。



▲往右行驶，就能找到卡片了

UP IN SMOKE 全 5 张



▲一开始就能看到。



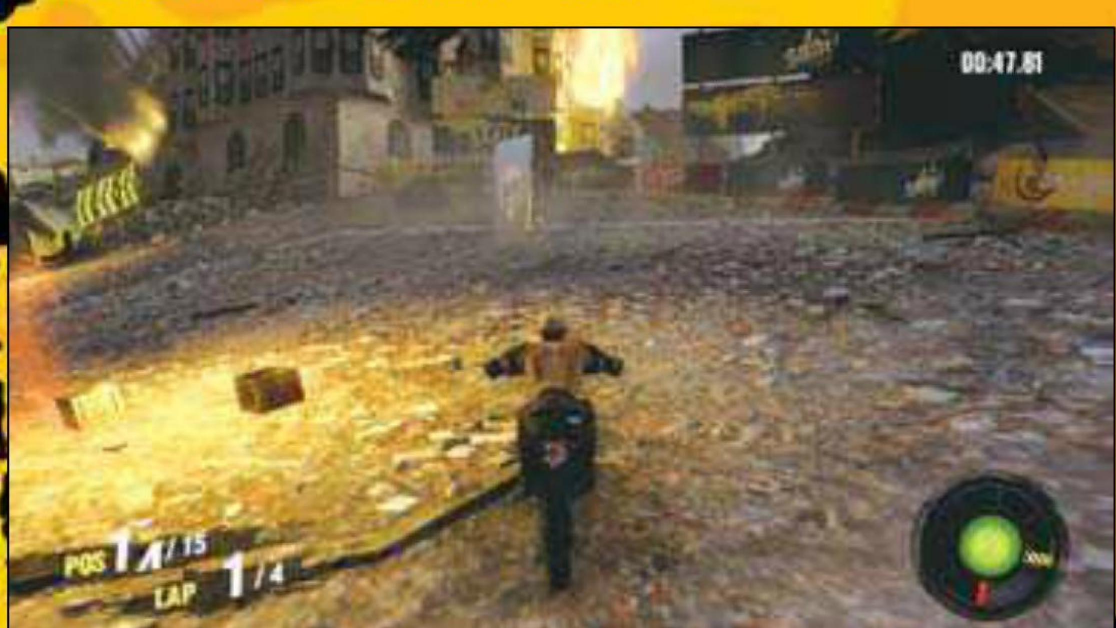
▲取得上一张卡片后，保持在左边道路行驶，某一个断裂处就有卡片。



▲取得上一张卡片后，在这个阶梯上有卡片。



▲来到此处，摩托车正对着有一堆火。



▲卡片就在火堆那里。



▲来到如图处，卡片在右边的堆积物上方。

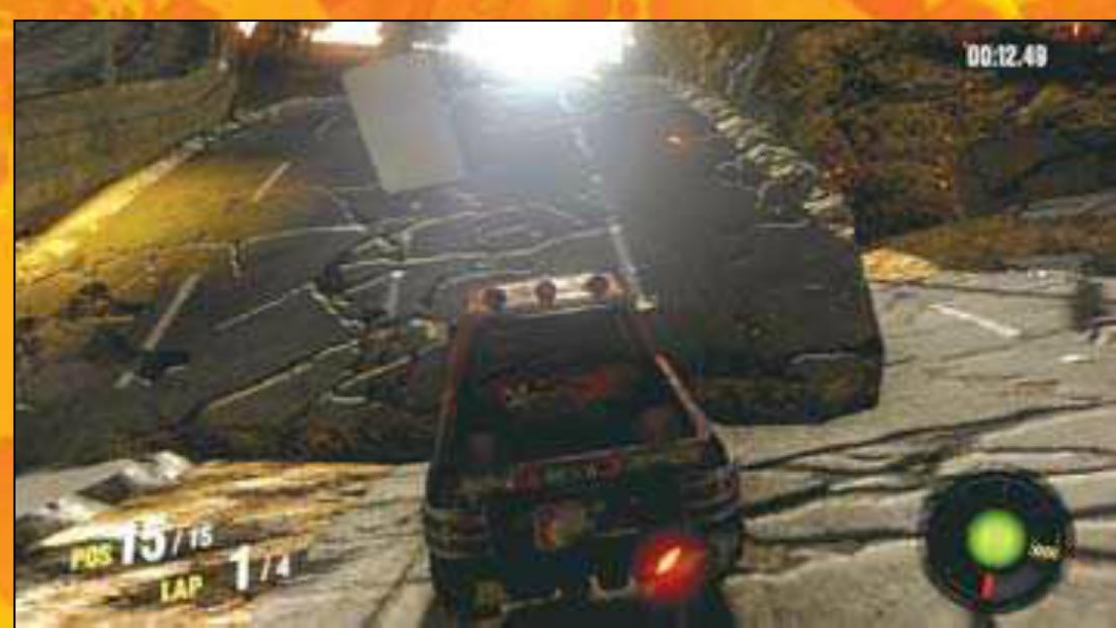


▲需要借助这堆杂物飞到空中来取得卡片。

THE END IS NIGH 全 5 张



▲比赛开始后选择从右边掉下去。



▲之后的跳板上就能找到卡片。



▲从这里进入。



▲右边就能看到卡片。



▲从这里进入绕城高速（笑）。



▲尽头的跳板处有卡片。



▲来到这里，卡片在左边的房间里。



▲撞碎玻璃进入后就能看到。



▲进行到第三圈时，这里会垮掉，形成一个跳台。



▲飞过去，就能拿到卡了。

FINANCIAL RUIN 全 5 张



▲比赛一开始就走左边的道路。



▲沿着这条道往前行驶，大楼旁边就是卡片。



▲这里选择上面的道路。



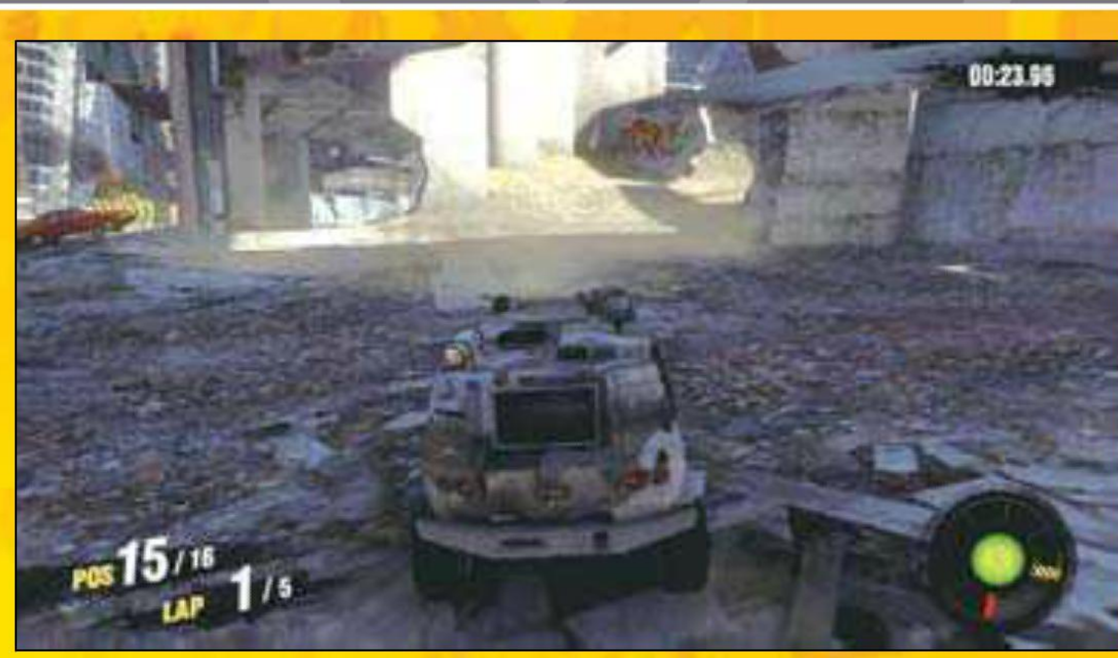
▲尽头就是卡片。



▲如果比赛一开始选择走这里。



▲上去后在这个地方就能看到卡片了。



▲前面有面涂鸦墙，从旁边的洞口进去。



▲之后这里的路面会上升，利用这个天然的跳台就能拿到卡片了。



▲这里别右转，直行。

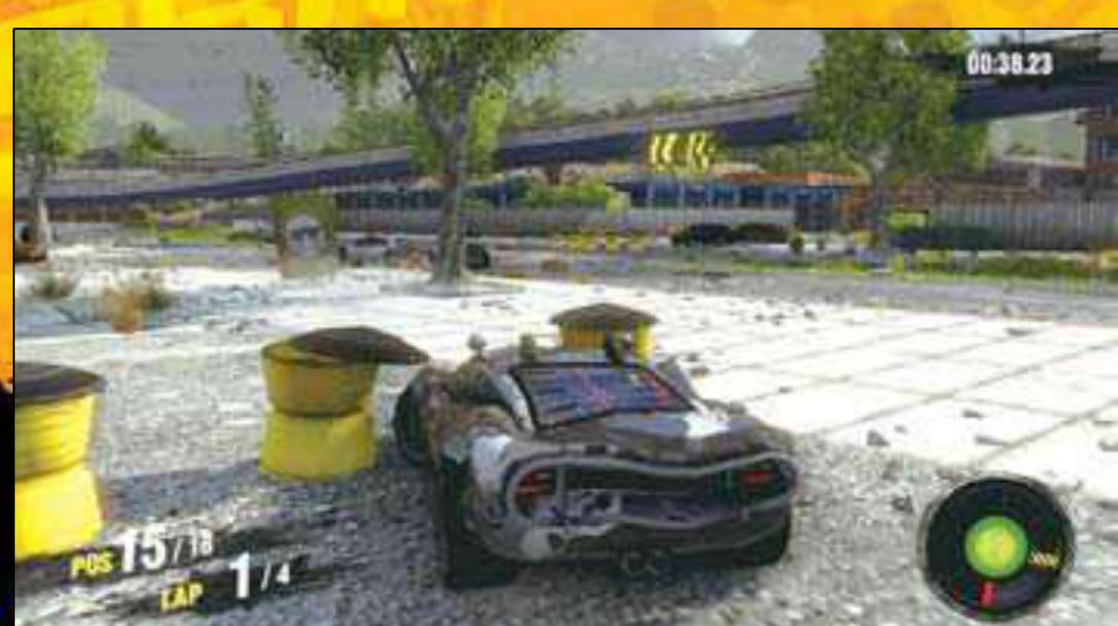


▲沿路行驶，在最后借助这个跳板就能取得卡片了。

HIGH WAY 全 5 张



▲在停车场附近。



▲左转即可看到。



▲借助前面那个跳板飞到上面的公路上。



▲之后就能发现卡片。



▲从这个跳板飞过去。



▲落地后即可发现，在靠右的广告牌旁。

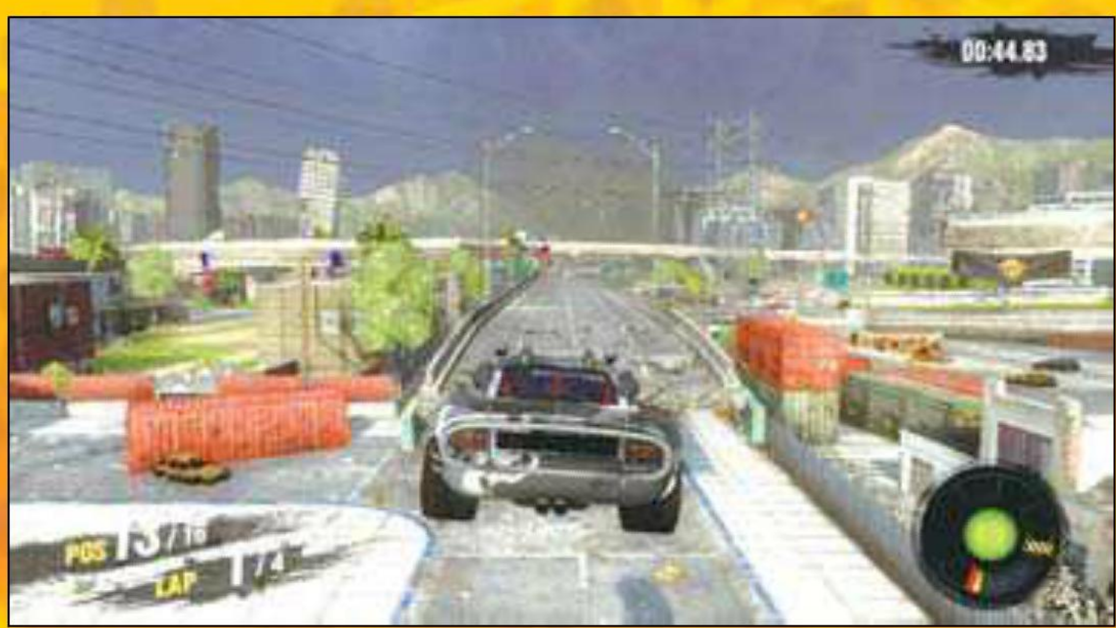


▲从这里上到绕城高速。



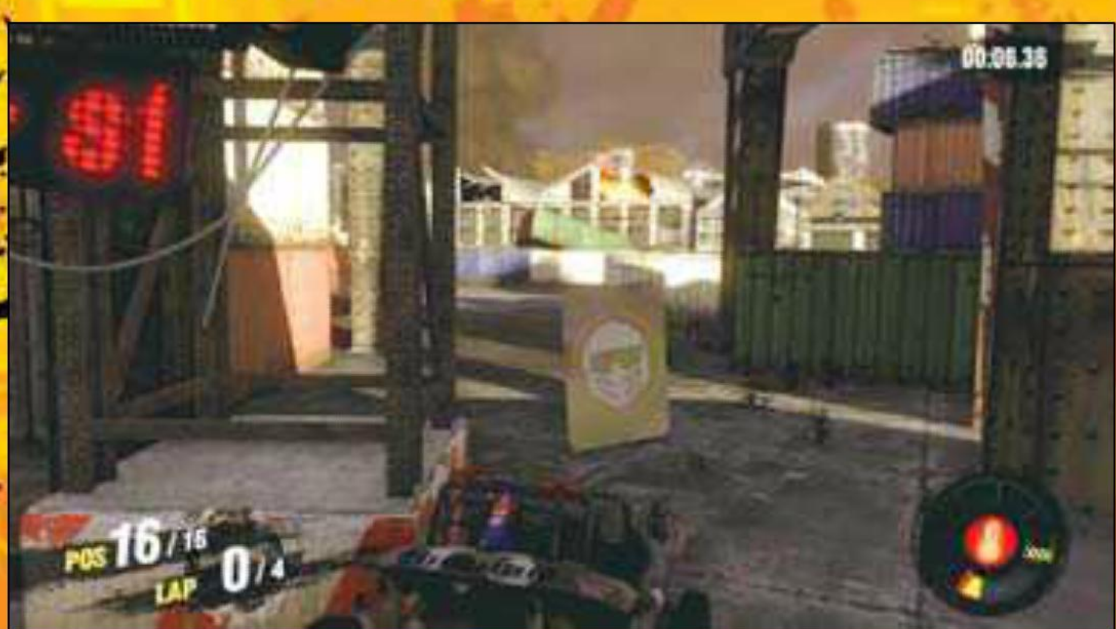
▲然后找准位置从这里飞下去，空中能拿到卡片。

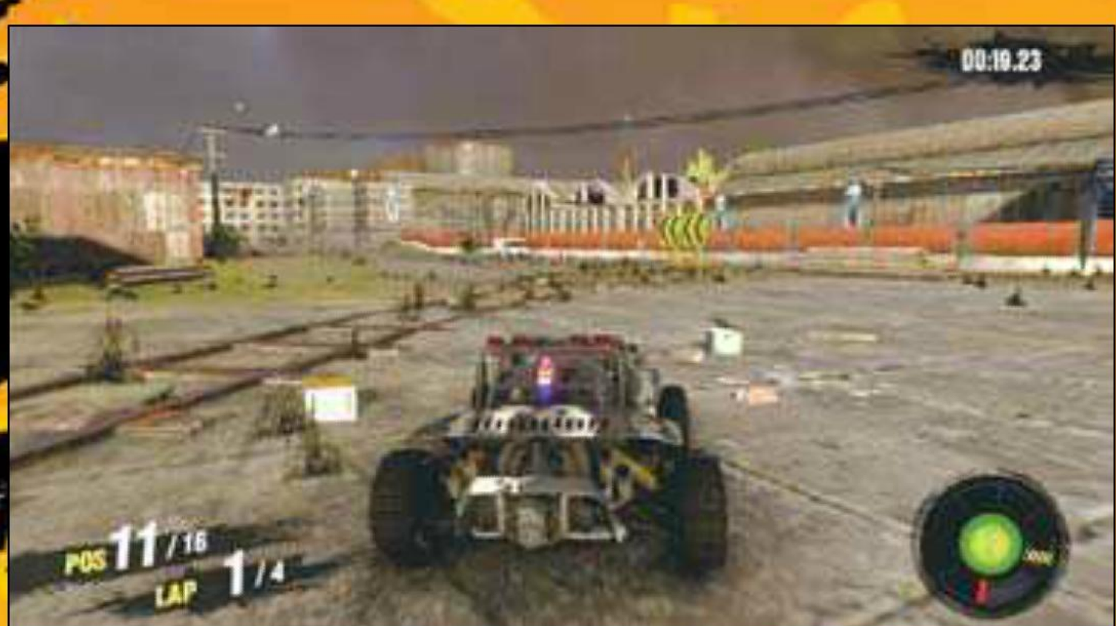

▲如果不从上面所说的缺口飞下去而是一直往前行。


▲前面道路的尽头也能取得一张卡片。

CAR GO 全 5 张

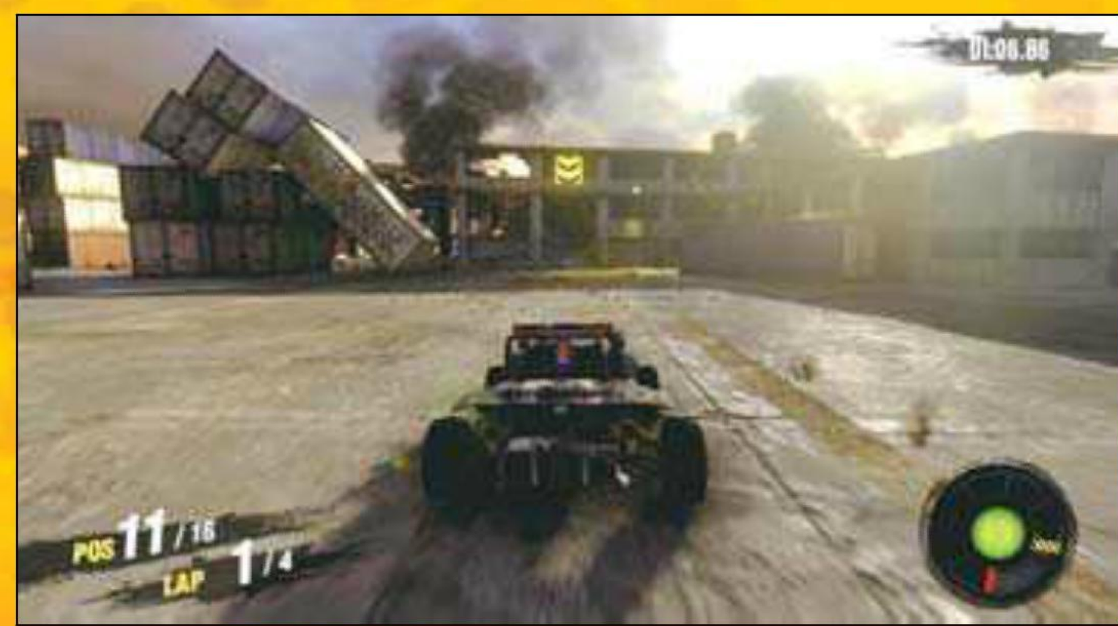

▲一开始走最右边拿到小道。

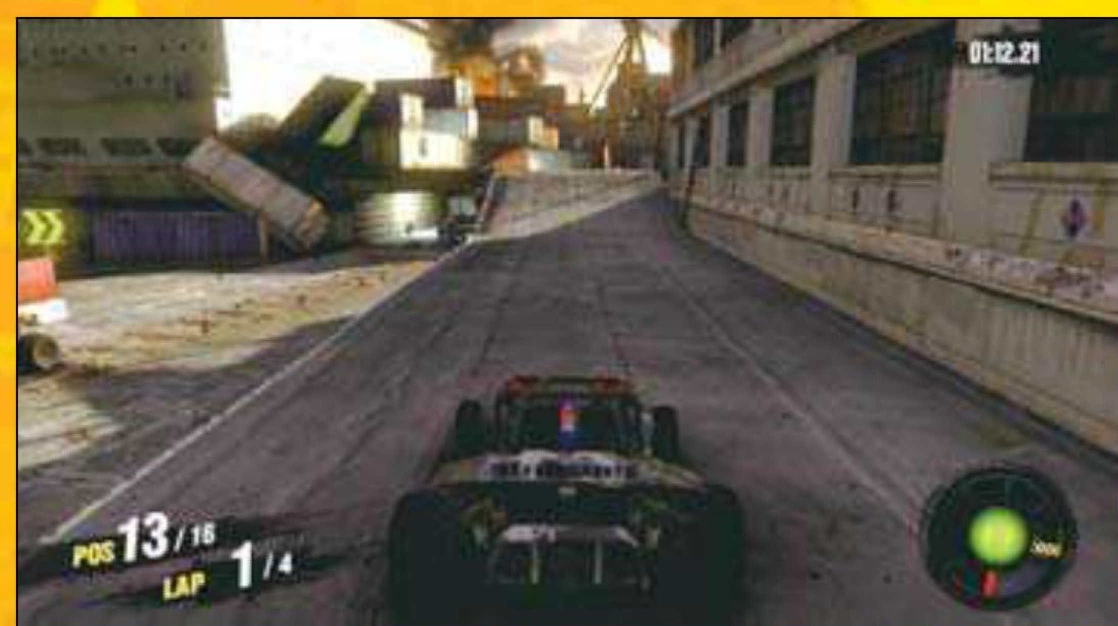

▲飞过去就能拿到卡片。

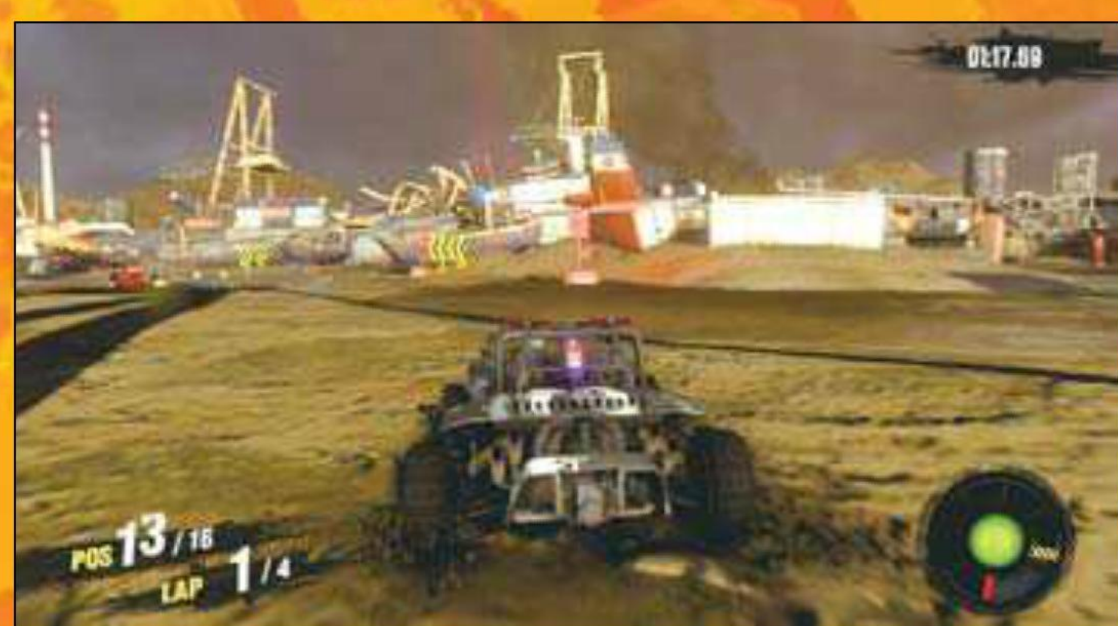

▲来到这里。


▲卡片在卡车后面。


▲沿这条路上去就能获得。


▲选择从指示牌下面的道路前进。


▲利用尽头的跳台往左冲刺，在空中能取得卡片。

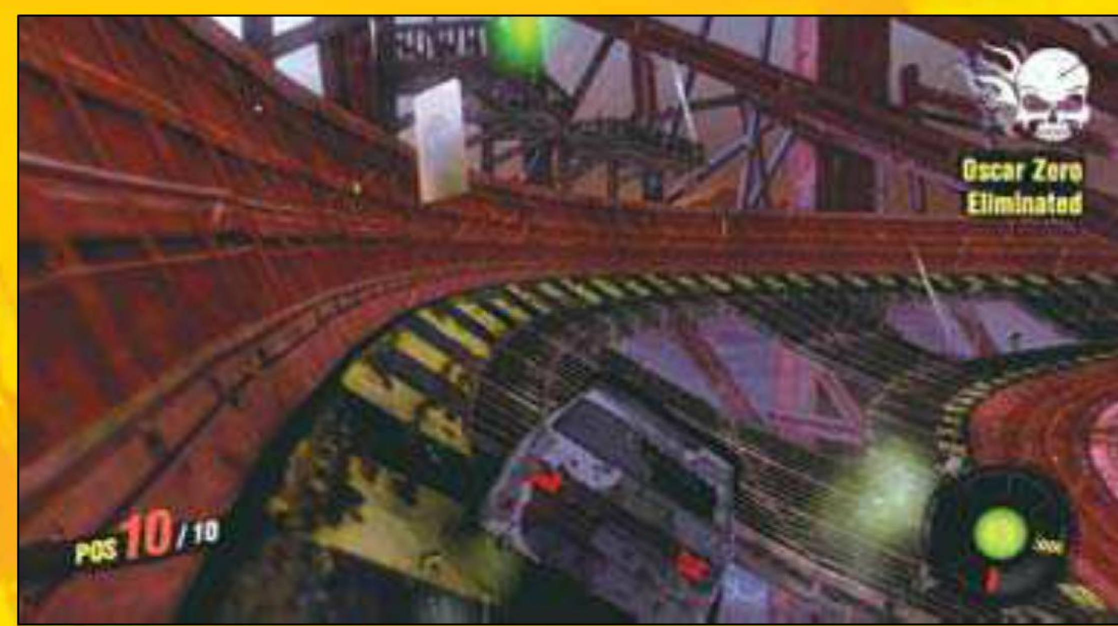

▲快到终点处有一大片空地，看到图中那个写有“H”的物体了么。

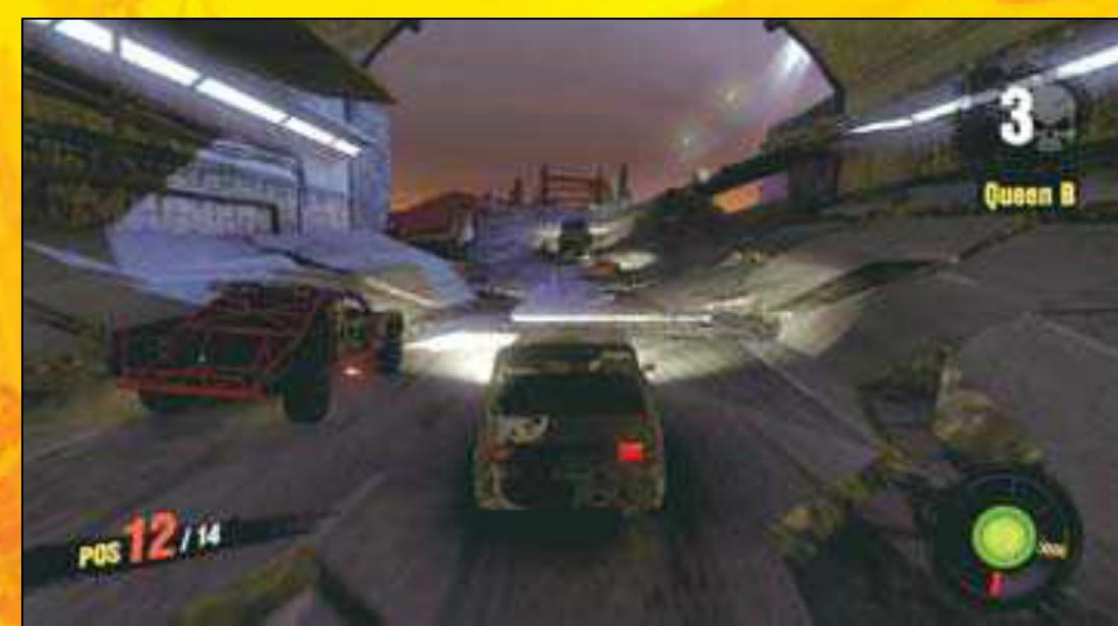

▲卡片就在那里。

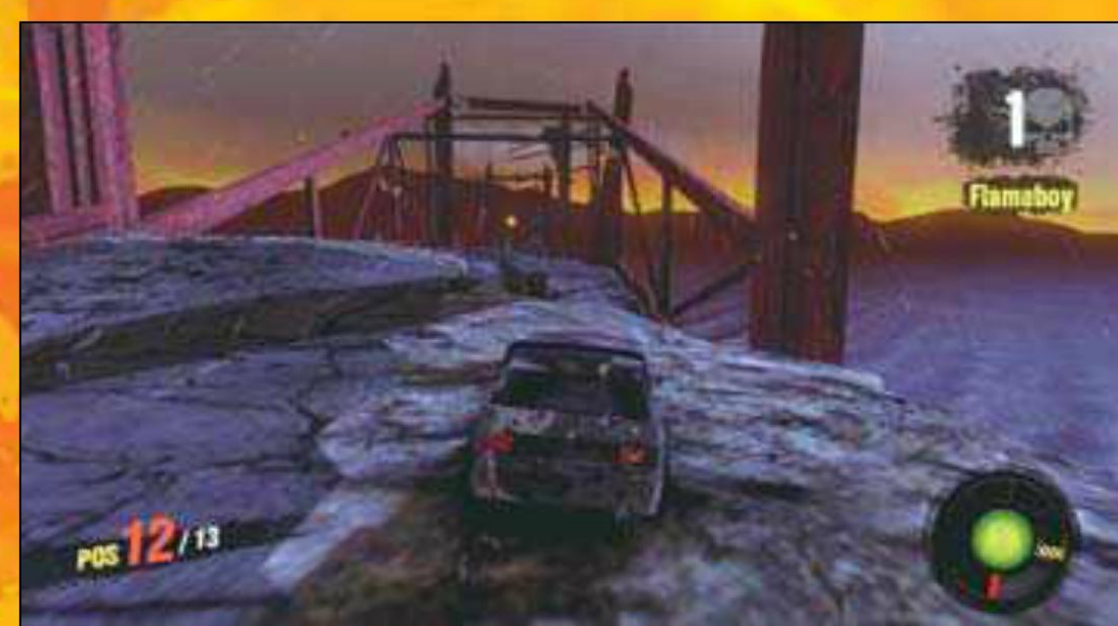
DOUBLE-DECKER 全 5 张

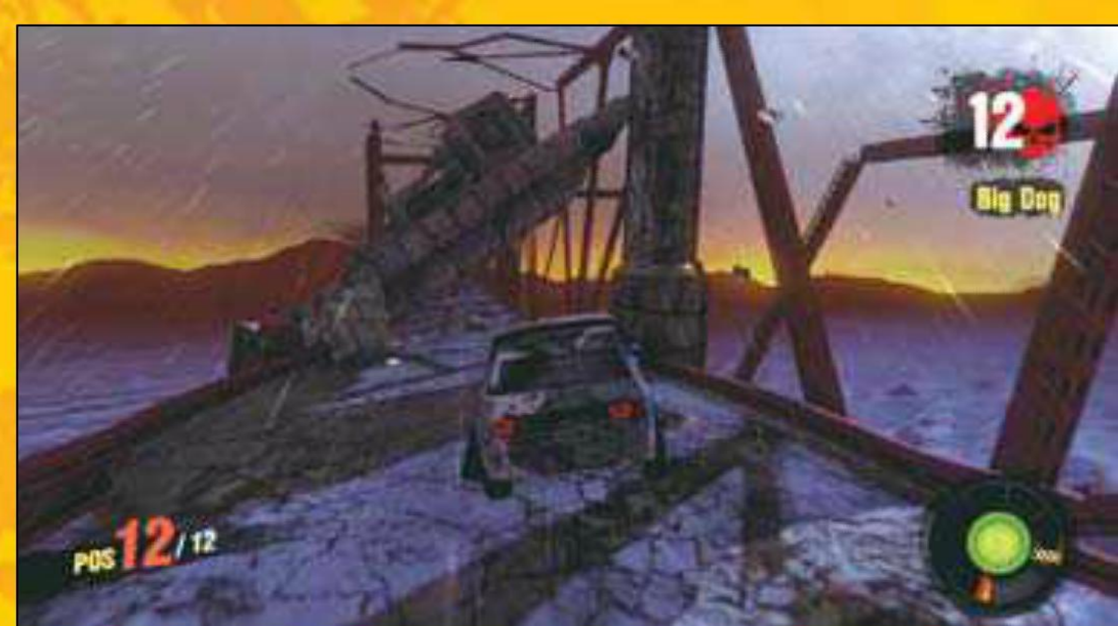

▲一开始选择上面的道路，卡片就在前方。


▲这个非常容易错过，在倒掉的灯塔的旁边，慢慢行驶去取得吧。


▲在这个大转弯处。


▲从这里开出来。


▲到这之后减速，慢慢滑行下去，就能取得卡片。


▲到这里后，前面左边的路段有断掉的地方。


▲把这断裂处当做跳台飞出去吧，卡片就在空中。

SEA SPRAY 全5张



▲来到这里。



▲卡片在大巴车旁边。



▲取得上一张卡片后会来到这里，贴着右边的建筑前进。



▲不远处就能看到卡片。



▲这里别上去，走下面。



▲前方就是卡片。



▲必经之路上，船的旁边。



▲这里的道路翘起来了，走这里。



▲尽头就是卡片。

COACH PARTY 全5张



▲这里上去后，沿着指示牌前进，会来到天桥下。



▲第一张卡片在这里。



▲按住右转，第二张就在前面。



▲来到这里，上坡之后别直行。



▲左转依然有个出口，而且还有张卡片。



▲这里不往做拐，直走。



▲贴着右边的山行驶，不多远就能看见卡片在路的尽头。



▲这里很显眼，也很容易找到，对面是断成几节的桥梁。

MAINLINING 全5张



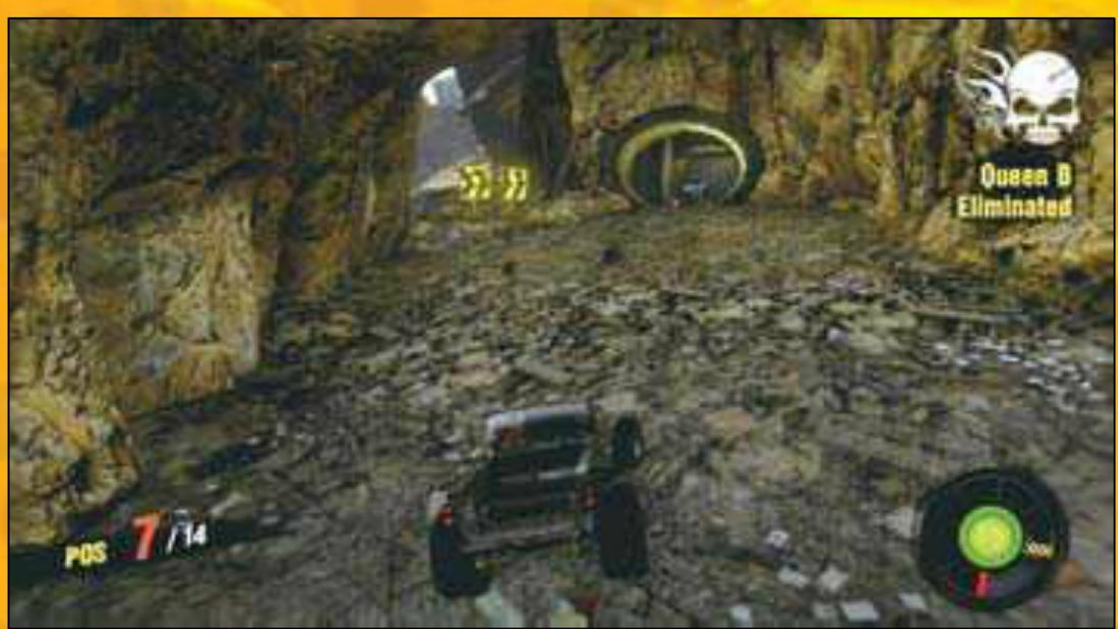
▲开始后在最左边的桥墩那里（这里被废墟给遮挡住了）。

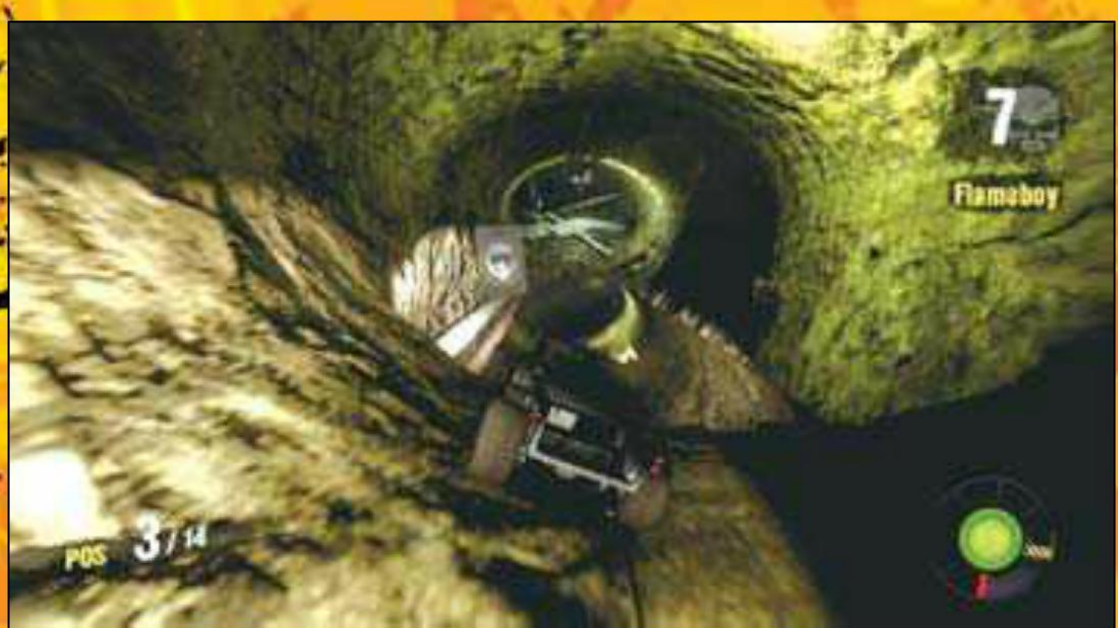
INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

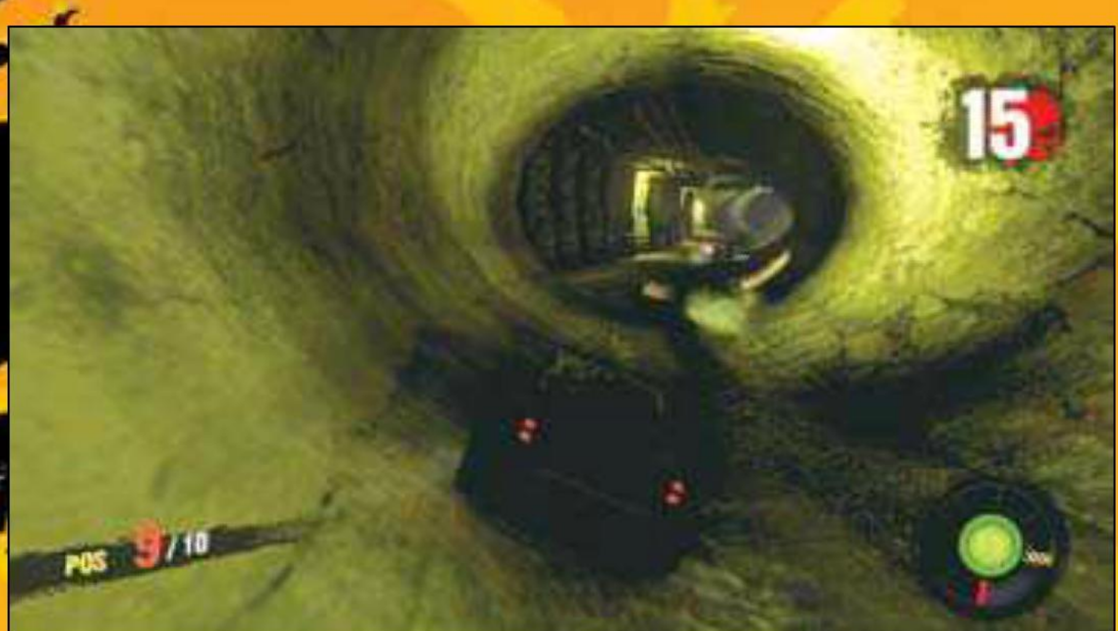


▲记得减速取得。


▲这里有一些涂鸦，旁边是毁掉的坦克，还有一张卡片。


▲从这个洞进入。


▲断裂处就有卡片。


▲这里有几根柱子。



▲卡片就藏在柱子后面，容易遗漏。


▲这个难度最大，要从这里全力冲刺，别忘了方向偏左一点。


▲该死的卡片就在这里，多试几次吧，建议让自己保持倒数第二的位置，以免别的选手来骚扰。

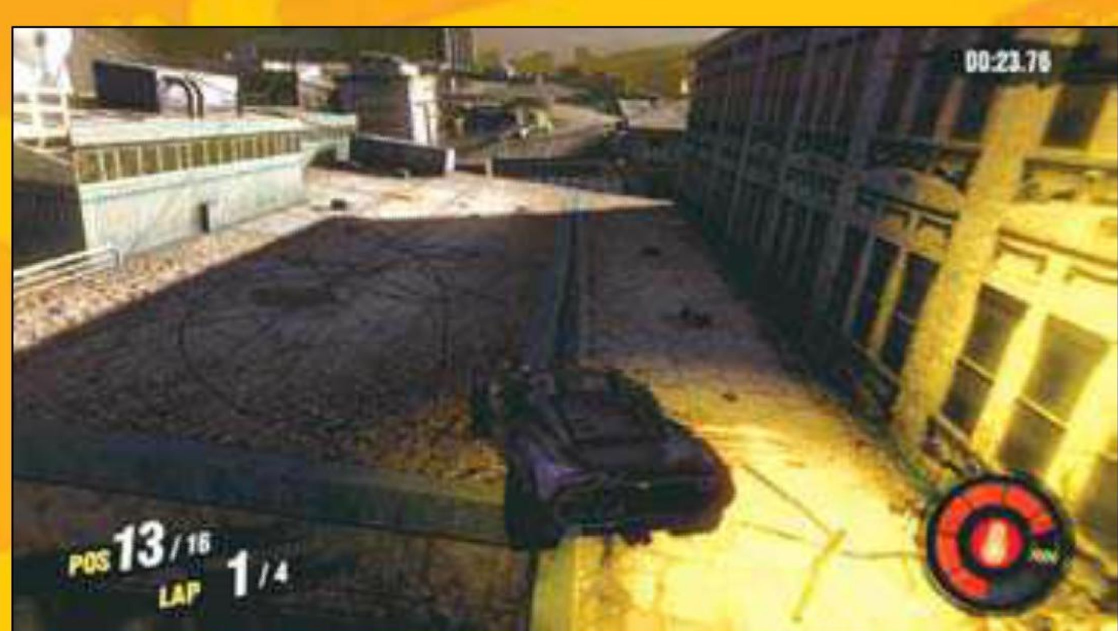
FALLING DOWN 全 5 张



▲比赛开始前面就有一个大跳板，需要全力冲刺（偏右一点）。



▲卡片就在空中。

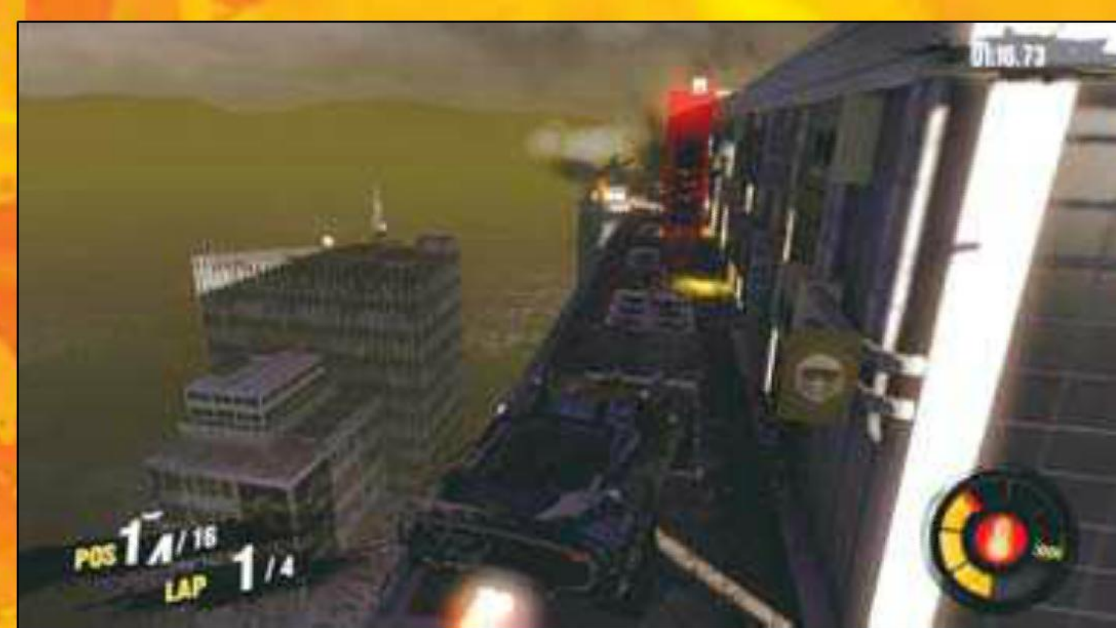

▲如果偏左一些冲刺就会到另一条赛道，如图，行驶到尽头时别使用冲刺。


▲让车随惯性落下去，就能取得这张卡片。

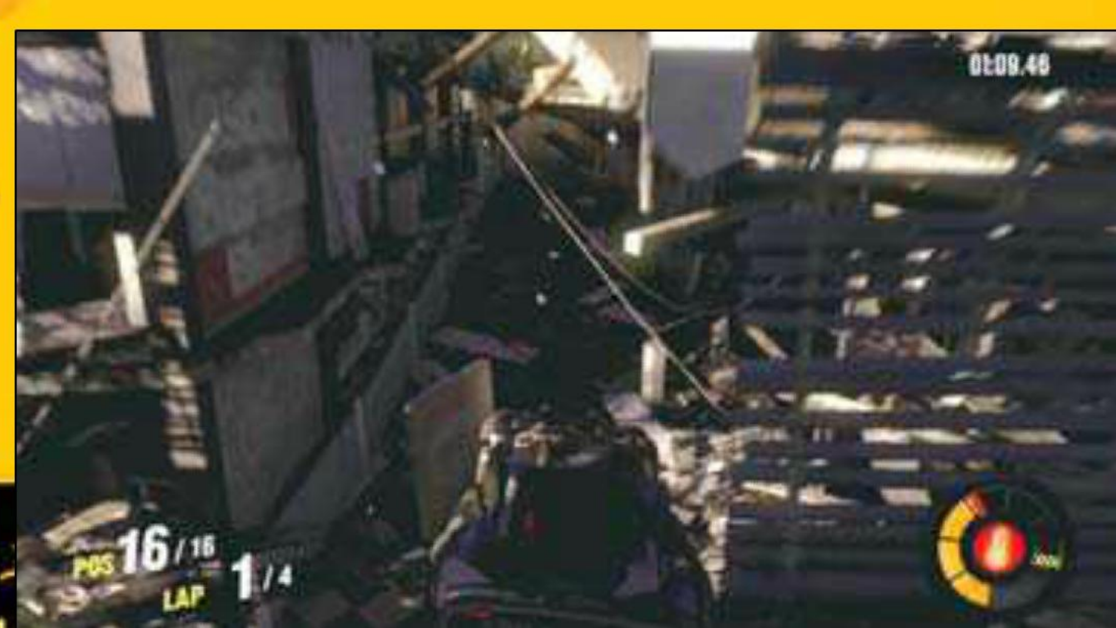

▲这里选择右边的路。


▲卡片就在前面。


▲这里选中间的道路。


▲从最左边冲刺下去，卡片就在空中。


▲这里别上跳板，往右走。


▲到了尽头冲刺下去就能获得卡片。

奖杯解说 MOTORSTORM3 APOCALYPSE

本作的奖杯整体难度不高，单机部分奖杯10小时左右即可收工，惟一麻烦的150张全卡片收集看似困难，但在不限制胜利条件的情况下其实想获得也只是时间问题。若要取得白金，玩家需要投入更多的精力用于在线模式。建议多拉朋友开私房比赛会节省不少时间。

铜杯 Motion Master
说明：使用六轴控制完成一次比赛。

铜杯 Air Assault
说明：在空中使用□/○键（默认）击倒对手。可以使用1P、2P同时配合。

铜杯 Hot Air
说明：过热状态下腾空，喷射器在落地前自动冷却至最低。最适合的地图为Skyline。

铜杯 I Made it Myself
说明：对同一辆机车改造完所有的项目。

铜杯 Energy Efficient
说明：不使用喷射加速的情况下赢得一场比赛的胜利。

铜杯 Target Locked
说明：在同一场比赛中两次击毁同样的对手。击毁对手时画面左侧会有“wreck”提示。

铜杯 Kudos
说明：多人模式下在一次漂移中获得250 Chips。

铜杯 Variety is the Spice of Life
说明：玩遍一条赛道的所有模式，在Quick Race中切换模式。

铜杯 Pure as Mud
说明：在一场比赛中成功表演三次花式动作。选择摩托车在腾空后按方向键上下（默认），动作在落地前完成便算成功。

铜杯 Wheelin' an' Dealin'
说明：驾驶摩托提起前轮坚持5秒钟，加速中后拉摇杆可让二轮摩托前轮离地。





铜杯 Unlucky for Some
说明：使用全部13种机车在同一赛道都获得胜利，同样在Quick Race中完成。

铜杯 FPR
说明：以第一人称视角赢得一场比赛的胜利。第一圈计数开始前切换为第一人称视角可算。

铜杯 Grease Monkey
说明：全部13种机车每种至少改造过一项。

铜杯 Over There!
说明：在Festival模式下按△键（默认）观看5个特殊事件。

铜杯 Rampage!
说明：累计使用□/○键（默认）击倒对手10次。

铜杯 Found One!
说明：Festival模式下收集到第1张卡片。

铜杯 'You wanna play?'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度序章。

铜杯 'We're gonna race - in that?'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Off the Rails”

铜杯 'Eat my dust, tough guy!'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Aces High”

铜杯 'Okay, let's do this.'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Credit Crunch”

铜杯 'You wanna stay, shut your mouth.'
说明：完成Festival模式PRO难度序章。

铜杯 'I'm just waiting for a sucker to beat.'
说明：完成Festival模式PRO难度“Road Warriors”

铜杯 'I'm all in.'
说明：完成Festival模式PRO难度“Suburban Shakedown”

铜杯 'It's about life and death.'
说明：完成Festival模式PRO难度“End of the Line”

铜杯 'Only one of us is making it out of this city alive.'
说明：完成Festival模式PRO难度“The End is Nigh”

铜杯 'Restricted my ass!'
说明：完成Festival模式VETERAN难度序章。

铜杯 'Time to lose these guys...'
说明：完成Festival模式VETERAN难度“High Way”

铜杯 'If you start, you got to finish...'
说明：完成Festival模式VETERAN难度“Final Drive”

铜杯 Now for the Main Event...
说明：完成5个Special Events（特殊事件）。Time Attack（时间挑战）也算特殊事件，保证车辆未撞毁且跑完一圈退出即可。

铜杯 Starter for 10
说明：完成10个特殊事件。

铜杯 Gently Does it
说明：完成在线模式的第一场比赛。

铜杯 Where's My Money?
说明：在线模式下注并获胜。

铜杯 High Five!
说明：在线模式升至等级5。

铜杯 Stacked
说明：在线模式升至等级15。

铜杯 Where Do You Put Them All?
说明：在线模式解锁50个配件。

铜杯 Decorated Stormer
说明：在线模式赢得25个勋章。

银杯 Found 'em All!
说明：收集Festival模式全部150张卡片。卡片在Quick Race中不会出现。

银杯 'Want a Magic Nut Bar?'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度“Baked”

银杯 'And Mash wins!'
说明：完成Festival模式ROOKIE难度全部比赛。

银杯 'I guess you love trouble...'
说明：完成Festival模式PRO难度“Wargames”

银杯 'Any questions?'
说明：完成Festival模式VETERAN难度“Sea Spray”

银杯 Nail'd it
说明：完成25个Special Events。

银杯 Double or Quits?
说明：在线模式下×2连锁时下注并获胜。

银杯 Croupier
说明：在线模式升至等级30。

金杯 'We're the best... it's that simple.'
说明：完成Festival模式PRO难度全部比赛。

金杯 'You're greased.'
说明：完成Festival模式VETERAN难度全部比赛。

金杯 Jackpot
说明：在线模式升至等级40。

白金 The Big One
说明：获得其他所有奖杯。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



黑马的续作依旧很黑，奖杯迷不可错过！

初代《死亡空间》作为一款黑马级的作品，凭借良好的游戏素质，较低的奖杯难度，让不少玩家留下了好印象。如今的《死亡空间 2》在传承前作所有优秀元素之外，还新增了颇具特色的联机对战模式，大大延长了游戏寿命。当然在所有的优点背后，广大奖杯迷们最关心的还是奖杯难度，笔者可以说 99% 的奖杯都很简单，惟有那 1% 需要付出不少精力，具体的奖杯打法请继续往下看。

文 SunX 编 金馆长 美编 NINA

死亡空间2	EA	动作射击
PS3 Dead Space 2		美版
2011年1月25日	1～8人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯数：59　铜：47 银：8 金：3 白金：1　奖杯难度：A

The Final Frontier 白金

条件： 开启所有的奖杯。



本作共有 59 个奖杯，其中 51 个是自带奖杯，另外 8 个是 DLC 奖杯，需付费购买“Severed”模式才能开启。DLC 奖杯不影响白金奖杯，买不买都无所谓。另外所有奖杯都可在单机模式中开启，无任何联机奖杯。要拿齐所有奖杯大概需要 2～3 周目，绝大多数的奖杯难度很低，只有 1 个奖杯的难度很高，那就是最高难度（Hardcore）通关的奖杯，具体原因请看后文详细介绍。由于最高难度无法直接选择，玩家可直接以狂热难度（Zealot）来进行游戏，以狂热难度通关后可同时开启 2 个通关奖杯并开启最高难度。普通玩家不必担心狂热难度是否过难，因为死亡后会立刻从上一个检查点（CheckPoint）直接复活，从这点来看简直和新手难度（Casual）没有差别。标题菜单内的“New Game+”模式表示玩家在通关一遍后，可以在继承所有物品的前提下继续二周目挑战（除最高难度），主要用于补完还未获得的累计类奖杯。另外玩家在游戏中可以呼出菜单选择“Trophies”详细查看各个奖杯的收集进度，包括杀敌数据等都非常直观明了。

奖杯攻略始动

Patient on the Loose
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 购买第一件服装。

奖杯说明： 游戏初期的贩卖机内可买到工程服（Engineering Suit），价格为1000元。

Derailed
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 完成列车关卡。

奖杯说明： 剧情奖杯。

One Small Step
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 到达第一个零重力房间。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Clever Girls
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 在初次遇到Stalkers时幸存。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Torment Me No More
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 杀死Tormenter。

奖杯说明： 剧情奖杯。

The Graduate
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 杀出幼儿园。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Elevator Action
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 在第七章的大型升降电梯中杀死所有Tripod。

奖杯说明： 进入电梯前记得先存档，接着在存档点附近的贩卖机内卖光身上所有值钱的物品，然后购买足够多的能量块（Power Node），推荐升级满Force Gun或Plasma Cutter，此类武器威力升满后可快速且安全地杀死Tripod。启动大型升降电梯后不久，大批Tripod会挂在电梯窗口攻击玩家，Tripod的弱点在于双臂，数量大概有20多只，玩家要做的就是在电梯到达目的地之前全歼所有的Tripod。要注意的是，攻击Tripod后掉落道具才算是真正杀死，如果只是被武器吹飞或负伤爬走则不算杀死。总之该奖杯难度不高，以原地旋转视点的索敌方式可大大提高攻击效率，如果没拿到奖杯就读档重来一遍。

Shut Down
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 击败AI。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Powered Up
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 解决太阳能电池阵谜题。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Hornet's Nest
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 摧毁Tripod巢穴。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Operation!
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 重返石村号。

奖杯说明： 剧情奖杯。

Knock Knock
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 完成钻机关卡。

奖杯说明： 剧情奖杯。

The Final Sacrifice
铜杯 隐藏奖杯

取得条件： 摧毁圣物Marker。

奖杯说明： 剧情奖杯。

The Fugitive
金杯 隐藏奖杯

取得条件： 从设施中成功逃脱。

奖杯说明： 剧情奖杯，通关后自动获得。

Cross your Heart, Hope to Die
铜杯 隐藏奖杯

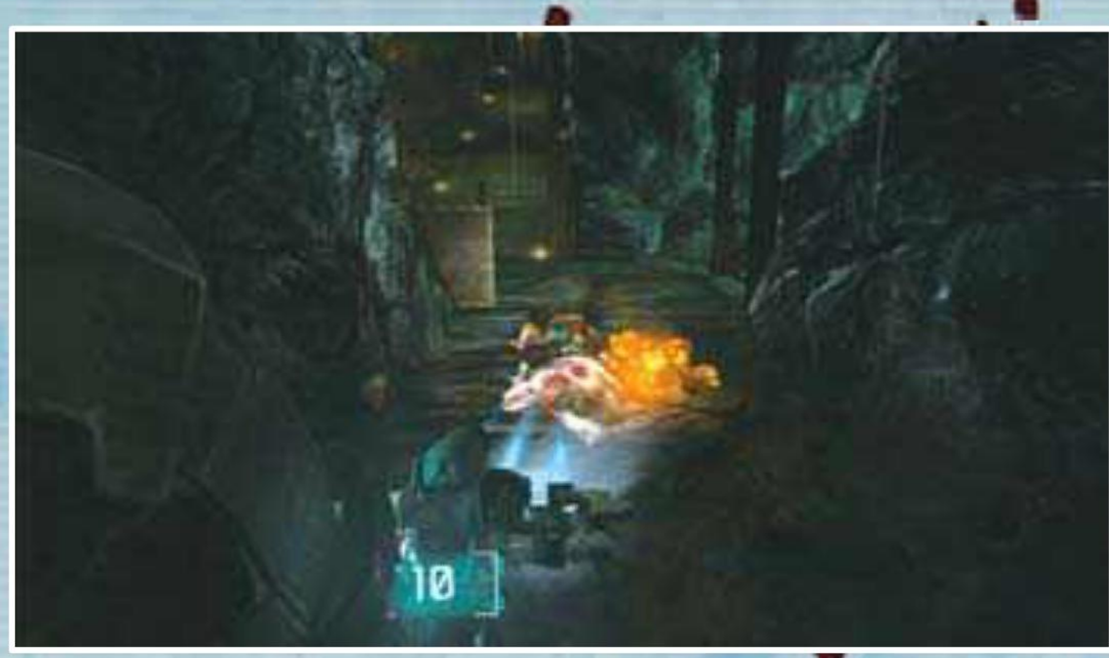
取得条件： 通过Eye Poke环节。

奖杯说明： 剧情奖杯，完成插眼小游戏后自动获得。

Made Us Whole
铜杯

取得条件： 以任意难度通关一遍。

奖杯说明： 以任意难度通关一遍即可开启奖杯。





Mission Impossible
金杯

取得条件： 以Zealot难度通关一遍。

奖杯说明： 以狂热难度通关一遍即可开启奖杯。

Romper Stomper
铜杯

取得条件： 踩碎10个箱子。

奖杯说明： 按R2踩碎10个绿色道具箱子即可开启奖杯。

Vacuum Cleaner
铜杯

取得条件： 在自身存活的前提下打碎减压窗借助宇宙真空压力吸走20个敌人。

奖杯说明： 在第3、4、7、9章中会来到有减压窗（Future Expansion）的区域，静等成群的怪物出现后击碎窗户。此时玩家手里最好拿着连射性强的Plasma Cutter或Pulse Rifle，如果拿射速慢的武器容易发生悲剧。要注意的是，该奖杯不能在同一个区域读档重复刷，所以不能浪费每一次机会。

...And Stay Down
铜杯

取得条件： 踩死25个在地面爬行的敌人。（限单人模式）

奖杯说明： 打断怪物的腿后按R2踩死即可，尽量在游戏前期完成这个挑战。

Think Fast
铜杯

取得条件： 利用隔空取物（Kinesis）的方式杀死30个敌人。

奖杯说明： 游戏初期就能获得隔空取物（Kinesis）的能力，之后就可吸引住场景中的特定物体，比如钢锥、怪物残肢和箱子等，在吸引状态下按R1即可以把物体当做武器弹射出去。尽量在游戏前期完成这个挑战。

The Nanny
铜杯

取得条件： 不引爆杀死30个Crawlers。

奖杯说明： Crawlers就是婴儿怪，在第6、7、9、11、13章中会遇到。不引爆杀死婴儿怪的方法是直接切割它的脑袋，使用Plasma Cutter会比较容易达成。浪费太多机会的话就自杀重来。

Frozen in Time 铜杯

取得条件：杀死50个处于时间停滞状态下的敌人。

奖杯说明：使用停滞术（Strsis）或者蓝罐均可，敌人死亡时必须处于时间停滞状态，也就是蓝色状态。玩家在最高难度下会频繁使用停滞术，所以不用刻意去解该奖杯。

First Aid 铜杯

取得条件：使用10次快速回复。

奖杯说明：按○即可快速使用回复剂。

Epic Dismemberment 银杯

取得条件：在游戏中累计断肢2500次。（限单人模式）

奖杯说明：切断1次肢体就算断肢1次，对怪物尸体进行切割同样算进累计数内。多使用具有切割效果的武器来杀怪，大概到二周目中期可以开启该奖杯。

Looking good 铜杯

取得条件：购买高级装甲。

奖杯说明：在第11章内需用能量块开门的房间内可找到高级装甲（Advanced Suit）的设计图，获得设计图后就能在下一个贩卖机内购买。如果没拿到设计图也没关系，进入第13章后会自动出现在贩卖机内。

Fully Outfitted 铜杯

取得条件：把装甲（Rig）以及停滞术技能（Strsis Module）全部升到最高级。

奖杯说明：升满装甲和技能共需30个能量块，当玩家收集满足够数量的能量块或拥有购买能量块的钱后存个档，然后倾家荡产凑足30个能量块，升级完开启奖杯后再读回之前的存档。

Picking favorites 铜杯

取得条件：把任意1把武器升到最高级。

奖杯说明：升满Plasma Cutter最快，只需19个能量块。

Fully Loaded 铜杯

取得条件：把任意4把武器升满并装备在身上。

奖杯说明：最好到二周目来开启该奖杯，升满并且消耗能量块最少的4把武器是：Plasma Cutter（19个）、Detonator（20个）、Pulse Rifle（22个）和Flamethrower（24个）。升级之前依旧存档，然后砸锅卖铁购买足量的能量块进行升级。

The Sampler Platter 铜杯

取得条件：使用每种武器各杀死一个Necromorph。

奖杯说明：游戏中共有10把武器，分别是Plasma Cutter、Line Gun、Pulse Rifle、Force Gun、Javelin Gun、Ripper、Detonator、Seeker Rifle、Flamethrower和Contact Beam。用以上武器各杀死1个最普通的怪物即可。另外利用初代存档获得的切割枪和DLC武器则不算在内。

Lightspeed de Milo 铜杯

取得条件：切割光速小子雕像。

奖杯说明：在第3章商场区左侧有个不停旋转的卡通雕像，把雕像的脑袋和胳膊肢解掉即可开启奖杯。如果在第3章错过了，等到第6章与女主角相遇的黑暗场景内依旧可以找到雕像。

Collect Peng 银杯

取得条件：找到Peng的秘宝。

奖杯说明：在第7章的AI解谜区域，爬进左侧的封闭房间，将所有插头全部以蓝色方式点亮（具体看下图01），就会出现隐藏的开关，旋转开关后进入秘密房间就能顺利找到Peng的秘宝，出售价格为10000元。



The Librarian 铜杯

取得条件：收集100个录音文件。

奖杯说明：游戏中的录音文件（Logs）总数超过100个，就算玩家不小心漏掉几个也没关系，只要收集满100个就行。

The Electrician 银杯

取得条件：收集10个半导体。

奖杯说明：半导体一般都和补给道具摆放在一起，位置都比较明显，收集起来没有难度。



The Engineer 银杯

取得条件：收集10个设计纸。

奖杯说明：设计图的位置同样明显，收集起来没有难度。



My Boom Stick 铜杯

取得条件：利用Line Gun的第2攻击模式一发炸死6个敌人。

奖杯说明：光线枪的第2攻击模式是发射延时爆炸的能量炸弹，下手目标是成群的变异小孩，玩家在第3章会初次遇到变异小孩的袭击，依靠跑位将它们聚拢到一起后发射延时炸弹。另外在第6章幼儿园体育场的强制战斗内也会遇到大批的变异小孩，同样也是开启奖杯的好时机。

Shock Therapy 铜杯

取得条件：使用Javelin Gun射中1个敌人后利用第2攻击模式释放电流杀死另外3个敌人。

奖杯说明：使用标枪射中1个敌人后按R2就能释放强大电流，同样拿变异小孩来开刀是非常轻松的。

Lawnmower Man 铜杯

取得条件：使用Ripper以1发子弹杀死4个敌人。

奖杯说明：发射1片电锯杀死4个敌人，下手目标依旧是变异小孩。

It's a Trap! 铜杯

取得条件：使用Detonator杀死20个敌人。

奖杯说明：地雷枪威力强大，在低难度下对大多数怪物都有秒杀效果，惟一要注意在使用时不要把地雷直接打到怪物身上，而是设置到地上让敌人来踩。

Necro Flambé 铜杯

取得条件：使用Flamethrower烧死50个敌人。

奖杯说明：本作中的喷火枪比初代有所改进，但是杀怪效果依旧不佳，建议在低难度内或游戏前期多多使用该武器，尽量趁早拿到该奖杯。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

Peek a Boo! 铜杯
取得条件：利用Seeker Rifle的狙击模式杀死1只Stalker。
奖杯说明：Stalker就是喜欢和主角玩捉迷藏的新怪物，当Stalker冲撞过来时施展停滞术（Strsis），再按R2进入狙击模式后击杀之。

C-Section 铜杯
取得条件：先利用Contact Beam的第2攻击模式击倒敌人，然后在敌人爬起来之前用第1攻击模式将其杀死。
奖杯说明：装备聚能枪靠近敌人后按R2将其震倒，在敌人未起身之前快速按R1将其杀死。

Going for Distance 铜杯
取得条件：刺穿1个敌人使其飞离17米以上，最后还要钉在墙上。
奖杯说明：游戏中有1个地方拿该奖杯非常顺利，在第2章通过第1个存档点后开门进入惨叫声震天的走廊，走廊右边有个破烂的铁栅栏门，那里有一个怪物正在砍杀平民。玩家要做的就是使用隔空取物（Kinesis）能力吸起地面的尖锐铁杆，然后瞄准怪物飞刺过去，不出意外的话就能把它钉到远处的墙上。运气不好就选择“Checkpoint Restart”重来一遍。

Taste of your own Medicine 铜杯
取得条件：利用Slasher的残肢将Slasher钉在墙上杀死它。
奖杯说明：Slasher就是最普通的斩尸怪，将其手打断后利用隔空取物（Kinesis）能力吸起断肢尖爪，然后将Slasher钉死在墙上。

Skewered in Space 铜杯
取得条件：把1个敌人钉到减压窗上致使窗子爆裂。
奖杯说明：在第3、4、7、9章中都有减压窗，路过时就顺便开启该奖杯。

Hard to the Core 金杯
取得条件：以HardCore难度通关一遍。
奖杯说明：以最高难度通关一遍即可开启奖杯。





Clean Cut 铜杯
取得条件：使用Line Gun以1发切掉Lurker的3条触须。
奖杯说明：Lurker就是有3条触须的小怪物，瞄准触须的根部射击就能1发切掉3条触须。

Brute Juke 铜杯
取得条件：无伤杀死Brute。
奖杯说明：Brute就是大块头怪物，在游戏中会出现3次。初次遭遇是第6章的大厅中，第2次相遇是第10章重返石村号后，最后相遇是第13章后期。无伤杀死Brute不难，多使用停滞术（Strsis），针对双肩弱点狂攻即可。

Shoot the Limbs! 铜杯
取得条件：在游戏中累计断肢25次。（限单人模式）（限单人模式）
奖杯说明：游戏开始后不久即可开启该奖杯。



Bouncing Betty 铜杯
取得条件：利用隔空取物（Kinesis）能力接住Cyst吐出的爆弹然后干掉它。
奖杯说明：在第6章会初次见到Cyst，也就是孢囊。当玩家慢慢靠近孢囊时，其会吐出一个水球，在水球未落地前快速施展隔空取物（Kinesis）能力接住水球，接着反射到孢囊上将其杀死即可开启奖杯。

The Betrayal 银杯 DLC 奖杯
取得条件：以任意难度完成第1章。
奖杯说明：剧情奖杯。

The Sacrifice 银杯 DLC 奖杯
取得条件：以任意难度完成第2章。
奖杯说明：剧情奖杯。

Ship Shape 银杯 DLC 奖杯
取得条件：在30秒内击毁武装飞船。
奖杯说明：利用场景中的3个红色气罐轰击飞船即可轻松开启奖杯。

The Veteran 银杯 DLC 奖杯
取得条件：以Zealot难度通关一遍。
奖杯说明：以狂热难度通关一遍即可开启奖杯。

Remember the Alamo 铜杯 DLC 奖杯
取得条件：在第2章最后阶段的场景内杀死至少16只怪物。
奖杯说明：由于主角是重伤倒地状态，所以要处理好装弹和射击的节奏，否则容易被怪物围殴至死。

Peng Me Again 铜杯 DLC 奖杯
取得条件：再次找到Peng的秘宝。
奖杯说明：来到医疗室区域后别急着跑进黑暗的大办公室，而是先开门进入本篇中的澡堂区，消灭掉不少黑皮怪后在区域尽头的小桌子上找到Peng的秘宝。

King of the Hill 铜杯 DLC 奖杯
取得条件：守护采石场平台，直至大门开启。
奖杯说明：来到有个人站在高处平台朝你说话的的场景，上平台开启电脑后就留守在原地抵御一波又一波的攻势，记得在大门开启前都不要走出这个平台范围。

Grind House 铜杯 DLC 奖杯
取得条件：将1个怪物推进钻机齿轮中碾碎。
奖杯说明：可采用自杀战术，当来到有大型钻机的房间时，自己先靠近钻机齿轮，然后吸引变异小孩扑你，只要一起跌进钻机齿轮内就能开启该奖杯。另外也可以使用停滞术冻住敌人后使用未升级的Force Gun把敌人推进钻机齿轮内，又或者使用Contact Beam的第2攻击模式把敌人推进齿轮内，总之方法是多种多样的。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

Hardcore难度难点简介

最高难度（Hardcore）通关的奖杯是玩家在白金之路上最大的拦路虎，也是部分玩家挥之不去的噩梦。难度特征体现在4个方面：1.全程只能记录3次；2.死亡后只可在存档处复活，而非“CheckPoint”；3.无法在“New Game+”中以继承所有物品的状态进行挑战；4.怪物攻击力恐怖，一定几率下会使出爆击秒杀玩家。首先3个记录点的选择最为关键，在合理地点进行记录才能最大限度避免重复劳动，大大节约玩家的游戏时间。以笔者的通关经验来看，第1个记录点可定在第7章进入电梯大战前，第2个记录点可以酌情斟选，可以在第10章抵达石村号之后记录，也可以在到达11章没开动钻机前记录。最后1个记录点最好定在13章插眼小游戏之前。这套记录方案应该是比较合理的，毕竟游戏前期的难度不是很高，留到第7章进行第1次记录可为后期战斗打下坚实基础。

最高难度中敌人的出现位置、数量配置、基本攻击力以及角色的血量、攻击力和狂热难度（Zealot）差不多。玩家要对敌人的出现位置、种类以及接下来将要面对的局面了然于胸。另外面对各种陷阱要慎之又慎，关卡中的恶心人的地方不少，尽量避免阴沟里翻船的惨剧发生。在武器方面，玩家前后只需买4把：Plasma Cutter、Pulse Rifle、Force Gun和Contact Beam。Plasma Cutter是游戏初期的称手武器，笔者甚至只依靠这把小手枪打到通关，升级方向优先提升攻击力。Pulse Rifle主要用于对付小型怪，比如变异小孩、婴儿怪以及孢囊，此枪不需要升级。Force Gun



是游戏中期入手的强力武器，其第1攻击模式可推开围攻而来的敌人，具有解围效果，而第2攻击模式则可以1发击倒敌人，非常霸道，建议在游戏后期着重升级此枪。Contact Beam的单发攻击力是最高的，用来轰击大型怪的弱点很有效果，甚至可以拿来对付最终BOSS，适量升级此枪即可。装甲（Rig）方面把HP优先升满，主要用来扛住爆炸攻击，不至于被秒杀。停滞术（Strsis Module）不需要升级，不要浪费宝贵的能量块。

进行游戏时要时刻注意子弹和回复剂的储备，升级武器装备主要靠捡来的能量块，尽量不主动去商店中购买。游戏后期敌人数量明显增多，依靠大量回复剂来硬扛过去也不失为一个笨办法。最后要说的就是遇敌一定要保持冷静，不能乱了方寸，牢记先断腿再歼灭的原则，遇到难缠的敌人多使用停滞术，并且受伤后要及时补血，万不可吝啬。下面就简单介绍下各个章节中的战斗注意点。

第1章　险恶度：低

还未获得任何武器前要多多利用停滞术吸引钢锥刺杀怪物，在与第1个小BOSS的战斗中不要消耗过多的弹药和回复剂。

第2章　险恶度：低

基本无难点，章节中段会出现黄瘤子爆炸怪，只要听到一声很特别的怪叫声后，就要快速搜索此怪出现的位置，可快速施展停滞术冻住此怪，然后离远灭之。章节最后阶段的火车大战依旧没难度，小心谨慎即可安全通过。

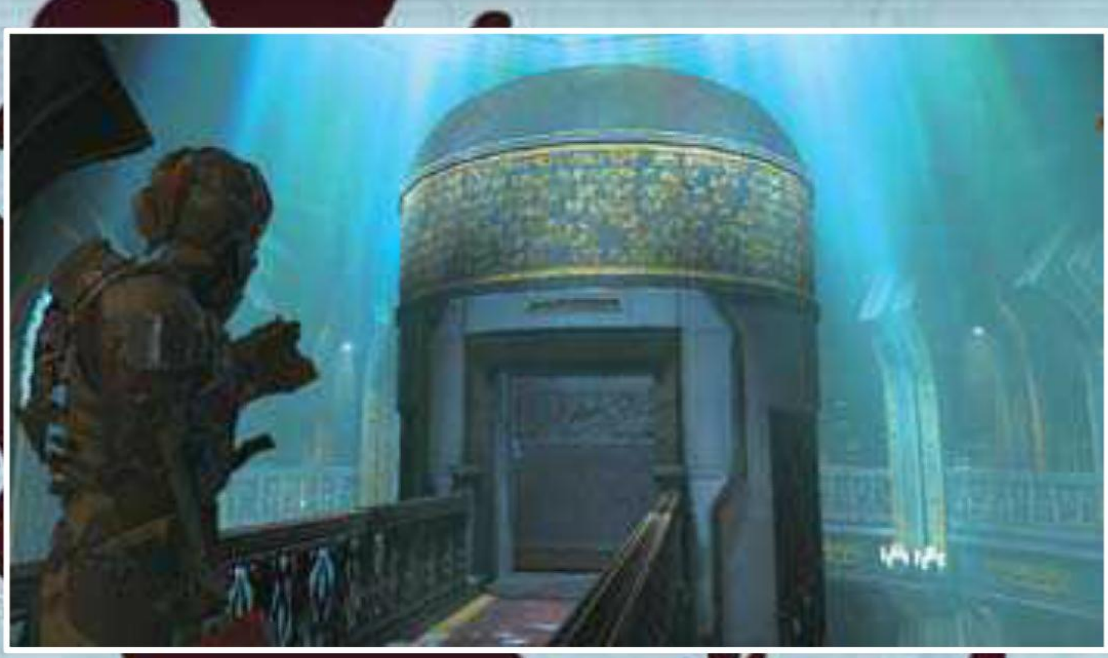
第3章　险恶度：低

初遇变异小孩时要多跑动，只要不被围攻就没什么难度了。

第4章　险恶度：低

险恶度：低

初次遭遇会躲猫猫的新怪物，按照先断腿再切手的原则来小心应付，其余环节没有难点。



第5章　险恶度：低

来到教会大厅会触发一场强制战，好在场景比较大，回旋余地比较充足，用Pulse Rifle快速清理掉变异小孩，剩余敌人则不难对付。

第6章　险恶度：中

小心地面的孢囊怪，不小心踩到会让你后悔不已。幼儿园内的强制战斗难度不高，记得事先把地面的3具尸体给踩碎，从而降低蝙蝠怪的威胁。本章最后阶段会与大块头Brute发生战斗，难度不高小心应付即可。

第7章　险恶度：高

本章的险恶度比较高，极易发生意外死亡，所以在开始第7章前最好记录第1次。进入电梯前最好把武器威力适当升级一下，技术良好的玩家可以依旧使用Plasma Cutter，技术一般的玩家可以使用Force Gun。电梯战请注意自身血量，受伤后一定要及时补血。执行太空修理任务时记得先杀死长有3个黄球的怪物，其喷出的浮游飞弹很有威胁。紧接着的空中飞行任务一定要沉着冷静应对。在第7章最后有个限时开门的战斗环节，这个环节完全没有难度，一开始出现的变异小孩不要去打，而是在场景内绕圈跑步，等到女主角把门打开后即可顺利脱离险境。

第8章　险恶度：中

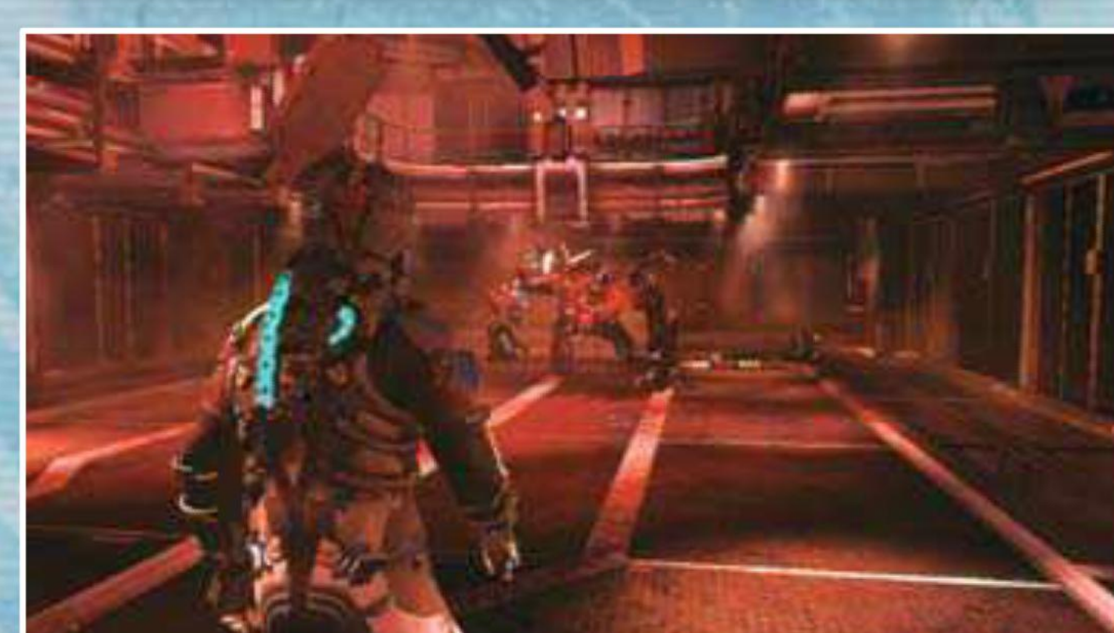
本章开始阶段的战斗比较险恶，场景都比较狭小，敌人中充斥着不少变异黑皮怪，很考验玩家的战斗水平。章节后期的无重力空间内，在通过机械陷阱时要冷静，先看清楚机器的运动轨迹再配合停滞术来安全通过。

第9章　险恶度：中

惟一的难点在于章节后期炸Tank任务环节，小BOSS是无限刷出的，可以炸断BOSS的一侧胳膊，从而减缓它的爬行速度，然后找机会轰击Tank。炸掉Tank后别跑错方向了，抓紧时间乘坐电梯撤离。

第10章　险恶度：高

进入石村号后会接连遭遇两个Brute，请提前做好心理准备，事先备足弹药。石村号内部的主要难点在于消毒室和焚烧室。消毒室内是变异小孩加黑皮变异怪的组合，注意不要被围攻。焚烧室内有数个黄瘤子爆炸怪，由于场景比较小，极易被秒杀，一定要小心回避。



第 11 章 险恶度：中

本章内的敌人数量较多，但并不是同时出现，而是根据玩家的行动位置分批出现，所以请时刻做好战斗准备。在无重力空间内依旧要优先杀死长有 3 个黄球的怪物，然后注意吸附在通道内的孢囊。乘坐升降电梯也是本章难点，一共有 7，8 轮敌人分批出现，战斗时注意及时回复体力。

第 12 章 险恶度：低

挖掘机上的战斗并不难，爬上车顶的敌人体力都比较少，很容易搞定。难点在于挖掘机两边出现的大量触手怪，请注意回避和及时回复体力，另外战斗时不要失误撞到挖掘机齿轮上。

第 13 章 险恶度：高

初期的一系列战斗小心应付即可，只需注意混在敌人中间的黄瘤子爆炸怪，其他的怪都不足以威胁到玩家。章节中期有个激光转轮大房间，停滞术对激光转轮没有效果，所以在通过时一定要大胆冷静，犹豫不决可能会发生悲剧。本章最大难点是两个怪物横行的长方形房间，这两个房间内的怪物数量巨多，玩家有两个应对策略：求稳的话就稳扎稳打把所有怪物全部消灭，前提是身上备足大量弹药和回复剂；求巧的话就是不打直接快速通过，两个房间的门都是开着的，使用停滞术冻住怪物后快速开门逃离。章节最后的房间内会最后一次遇到 Brute，此时对付它简直是轻松惬意。

第 14 章 & 第 15 章 险恶度：高

最后两章的难度极高，原因是致命陷阱多，敌人更为疯狂，所以在插眼小游戏之前请记录 1 次，同时购买足够多的中回复剂、弹药以及停滞能量块，武器方面可根据自己喜好进行升级，至少要保证升满 1 把主力武器。插眼小游戏的技巧是在主角心跳过快时不要轻举妄动，而是缓慢下降针头高度，当主角心率维持在 80 左右且眼球转动频率缓慢时进行最后一扎。再生怪出现后先断腿切手再释放停滞术，然后就可以安心破解开关，在等开门的时候最好再释放一次停滞术。在一系列逃亡的过程中除了挡道的敌人必须消灭之外，其余的敌人都可以不打，在每次等开门的时候一定要转身警戒，遇险多使用停滞术，万不可吝啬。在 BOSS 战之前的商店内可以再次整理武器道具，多多购买中回复剂和子弹，其中尤其以 Pulse Rifle 和 Contact Beam 这两把枪的子弹要备足，前者是对付变异小孩的利器，后者是轰击 BOSS 本体的神器。战胜 BOSS 后还有一段飞行追逐环节，请提前做好心理准备。

联机模式综述

登陆联机模式需要 EA 通行证，没有通行证的玩家只有两天的体验期。联机模式中有两大阵营，分别是人类（Humans）和怪物（Necromorph），每个阵营支持 4 名玩家在线，也就是 4VS4 的格局。一场完整比赛分为两个回合，一回合胜利可获得 1000 点经验，而如果上下两回合都胜利则可以额外获得 2000 点经验奖励。玩家想要快速升级的话，最好保证两回合比赛都顺利完成任务，如此一来光固定经验值就可获得 4000 点，外加杀人获得的经验，一场比赛最少可获得 5000 点经验。当然队友太弱的话就悲剧了，只能获得区区几百点经验，有条件的玩家最好还是和自己好友组队，如此一来升级速度会比较快。联机对战模式目前只有 5 张地图，分别是 Titan mines、Escape、Marker lab、Solar array 和 Fuel core。每张地图就是一个单独的任务，人类方的任务大多是限时任务，比如逃出生天、寻找零件、捣毁圣物或保护特定目标。怪物方的任务就比较明确，那就是尽可能多地杀死人类，千方百计阻止人类完成任务。笔者在初次体验过联机对战后的最大感想就是选择人类方的胜算比较高，而选择怪物方则吃了不少苦头，原因可能是不习惯怪物们的行动和攻击方式。

经验评判准则

人类方	经验增减
杀死 1 个怪物	100
助攻	25
5 连杀	100
10 连杀	200
20 连杀	500
解救队友	20
亲自完成一项任务	250
队友完成一项任务	150
帮队友回复体力	20
自杀	–300
误杀队友	–20
赢得一回合比赛	1000
赢得两回合比赛经验加成	2000

怪物方	经验增减
杀死 1 名人类	300
助攻	75
5 连杀	100
10 连杀	200
20 连杀	500
成功施展处决	非恒定
自杀	–100
误杀队友	–20
赢得一回合比赛	1000
赢得两回合比赛经验加成	2000

联机操作

按键	人类（Humans）	怪物（Necromorph）
L3	移动	移动
R3	任务路线	–
□	装填弹药	–
△	补充能量	–
○	快速回复	贴墙行动（限 Lurker）
×	动作 / 确认	跳跃（限 Pack 和 Lurker）/ 冲刺（Spitter 和 Puker）
L1	举枪瞄准	瞄准
R1	射击 / 近身攻击	射击 / 近身攻击 / 处决
L2	奔跑	奔跑
R2	副武器 / 踩踏	处决
十字方向键	切换武器	选择重生怪物种类
START	菜单	菜单
SELECT	分数榜	分数榜



人类阵营 Humans

人类的初始武器是脉冲机枪和等离子切割枪，其余武器装备需要提升等级后开启。和单机有所不同的是，笔者感觉脉冲机枪更为实用，而等离子切割枪的杀敌效率有所下降，主要体现在面对同样是玩家所控制的怪物时，切割枪的射速、威力和装弹量显得比较差劲。初期停滞术只能释放 1 次，只可在怪物逼近时保命用，待等级提升后才能连续释放数次。回复剂随身携带 1 个且回复量不高，但是可通过杀死怪物来进行补充。联机地图存在高低落差，地形也比单机模式复杂许多，好在画面中会标示出目标地点的方位和距离，而按下 R3 同样可以标识出具体的行进路线。

作为一项集体项目，人类玩家的任务目的不是杀怪物，而是完成任务，要记住完成任务永远都要摆在首要位置，万不可像没头苍蝇一样到处残杀怪物而对眼前的任务不闻不问，这样很容易遭到队友们的唾弃。联机地图中的怪物数量数倍于人类，除了要提防对手玩家所控制的怪物之外，地图中还存在着大量的 NPC 怪物，杀死 NPC 怪物是没有经验的。在行动时如果看到怪物行动方式很特别很灵活，并且头上还有红色字的话，那就是对方玩家所控制的怪物。人类无法预知怪物的活动路线，单个人类在面对复数敌人时是极其危险的，所以最好时刻与队友们一起共进退，看到队友体力下降比较严重的话，请及时靠近他并使用回复剂，不然下一个倒下的可能就是你。

高等级的玩家比新玩家占很大优势，大致就体现在武器威力强化和技能上，想要提升自身的基础能力只有通过升级来达成。另外影响战绩的重要因素还是网速，如果信号值只有 1 格的话就只能被人任意蹂躏了，所以选择一个信号优良的房间是很重要的。

怪物阵营 Necromorph

操纵怪物残杀人类可算是本作联机部分的最大特色了，游戏中提供了 4 种怪物，分别是 Pack、Lurker、Puker 和 Spitter。笔者想重点提下的是，怪物们除了具备最基本的近战和



远战能力外，更可施展处决术虐杀对手，也就是近身纠缠住对手，并将其活活屈死。Pack 和 Lurker 的发动方式是跳到敌人头部附近时按下攻击键；Puker 和 Spitter 是冲刺到敌人身前按攻击键。成功发动后随即进入 QTE 状态，须快速连打动作键来虐杀对手。在一般情况下很难杀死体力全满的敌人，而对付体力值较低的敌人则有很大胜算。其实处决的最大用途并不是杀死对手，而是尽量拖延对手的行进速度，严重扰乱敌人的阵脚，设想一下 4 名人类玩家同时被怪物纠缠住是一副怎样的混乱场面。

怪物具备透视能力，可以看见所有人类的位置，怪物可在场景中的任何一个通风口内出生，选择合理的出生点是偷袭和阻击敌人的基本战术，一般情况下在敌人的盲点位置出生是最佳选择。另外通风口也是怪物们的快捷通道，当怪物需要大范围转移场景或进行埋伏时按△重新回到通风管道内。

由于人类的攻击方式基本为远程射击，就算是体力较高的 Puker 在面对人类枪口时也会很无奈，所以怪物们要贯彻群起而攻之的思路，从近处接近目标展开疯狂攻击。

怪物	优点	缺点	重生时间
Pack	重生速度最快，极强的跳跃能力	体力较低，不具备远距离攻击能力	2 秒
Lurker	行动最为隐蔽，可贴墙壁移动，具备远程攻击能力	体力较低，攻击力较低	4 秒
Puker	体力较高，具备强大的近战能力，可呕吐酸液减缓敌人速度	动作迟缓，呕吐酸液攻击的距离有限	6 秒
Spitter	移动速度快，近战能力强，同时具备较强的远程攻击能力	重生速度最慢	8 秒

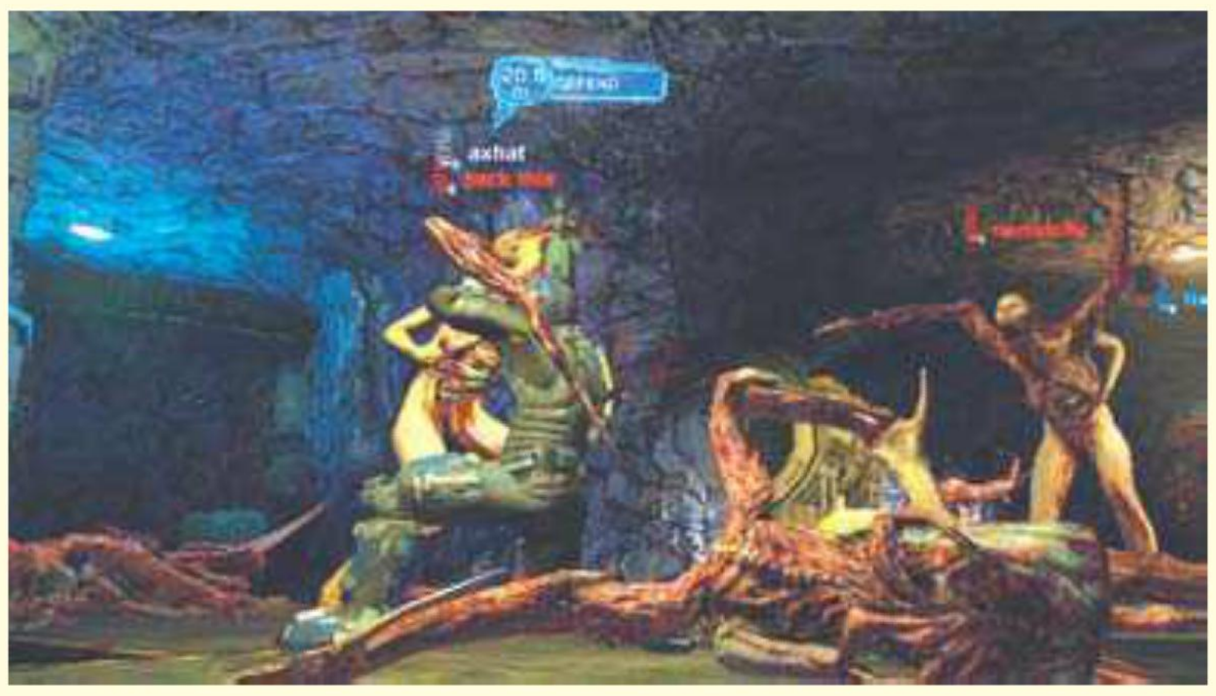
任务简介

地图 1 Titan Mines

任务顺序

1. 搬运质子加速器到工作台（限时4分钟）
2. 搬运调速管到工作台（+3分15秒）
3. 搬运直线加速器到工作台（+3分15秒）
4. 最后保护工作台（限时1分钟）

人类方



人类方的任务是找到并运送 3 块零件到工作台，等组装完泰坦雷后炸开封闭的铁门。人类的出生点就在工作台附近，但是先得去搬运散落在各个位置的零件，在行动时最好聚集在一起，由于负责搬运的队员无法奔跑，所以其他 3 名队员要进行保护，特别是经过通风管道密集的走廊时要更为警惕，遇到速度快的 Pack 可采用先放停滞术后击破的稳固战术。

怪物方

怪物方的任务是阻止人类搬运零件的速度，笔者感觉怪物方在该图中的战斗难度比较高，所以在任务初期就得尽可能地减缓人类的脚步，可以选择重生速度较快的 Pack 来不停骚扰人类，如果顺利把第一波人类全灭就可以在零件掉落地附近设下埋伏，那么胜利趋势便会慢慢倒向怪物方。

地图 2 Escape

任务顺序

1. 开启电脑终端（限时4分）
2. 开启控制室终端（+2分30秒）
3. 开启舰桥控制器（+2分30秒）
4. 开启舰桥电脑（+2分30秒）
5. 疏散至逃生舱（剩余时间）

人类方

人类方任务目的是通过逃生舱脱离石村号。需要开启的电脑终端机数量比较多，并且开启电脑需要花费少量时间，如果此时被敌人偷袭就会被迫中断。战斗方针依旧是扎堆行动，由 1 名玩家负责开启电脑，其余队员找好站位进行保护。

怪物方

怪物们依旧要抓紧时间拖延人类行动，以远近结合的怪物种类进行搭配，保证队内有具备远程射击能力的 Lurker 或 Spitter，优先打击目标是正在破解电脑的人类。如果人类逃到任务最后阶段时，怪物们就很难再阻止人类的行动了。

地图 3 Marker Lab

任务顺序

1. 摧毁安全门开关（限时3分钟）
2. 打开第1个实验室内的Marker保护罩（+2分钟）
3. 摧毁Marker（+2分钟）
4. 打开最后实验室内的Marker保护罩（+1分钟）
5. 摧毁最后的Marker（+2分钟）

人类方

人类方的任务是摧毁实验室内的 Marker，整体战术比较简单，那就是抓紧时间打开 Marker 保护罩，然后全员集中火力削减 Marker 的耐久值。虽然在整个过程中免不了被敌人偷袭，但还是要以完成任务为己任，另外还要时刻注意自身弹药的储备，子弹快用完的话可以杀怪物来获取。

怪物方

怪物方的出生点离目标地点比较近，可选择近战能力比较优秀的 Puker 来不停骚扰对方，总之在初期就要尽量拖延住人类，越往后发展对怪物方越不利，因为人类的射击位置会越来越有利，战斗难度会大幅度提高。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结





地图 4 Solar Array

任务顺序

1.重置控制台恢复电源（限时3分钟）
2.开启安全门控制台（+1分钟）
3.搬运光盘到电脑室（+1分钟）
4.激活光束发射器（+2分钟）
5.搬运光盘到总控制室（+1分钟）

人类方

人类方在该地图中依旧会遇到两个搬运任务，所以在任务初期就得抓紧时间，为之后的混乱过程打下基础。中途搬运道具时还是要以 1 人搬运 3 人保护的模式进行，整个行动要快速一致，如果在搬运环节上耽误过多时间可能就会导致任务失败。

怪物方

该地图对怪物方比较有利，有许多可供藏身的好地方。战斗重点是拖延住搬运道具的敌人，可采用全员蜂拥而上近距离砍杀战术，或是远近搭配的的偷袭战术，最佳交战地点在初期的控制台和狭窄的走廊内，那里具备可供怪物们移动或复活的通风口。



地图 5 Fuel Core

任务顺序

1.搬运修理工具到通风室（限时3分钟）
2.启动车间开关（+1分钟）
3.下载安全密码并护送到车间（+3分钟）
4.启动雷管
5.保护雷管（限时1分钟）

人类方

任务初期全员一同前往搬运修理工具，由于敌人的出生点就在人类第一个任务目标附近，所以得时刻保持警惕，保护好正在搬运道具的同伴。接着又是一系列的启动电脑任务，同样需要保护好正在破解电脑的同伴。任务最后阶段则是保护雷管不被怪物破坏，全员紧靠在一起全力歼灭汹涌而来的敌人，此时的战斗对人类相当有利，战斗难度并不是很高。

怪物方

在该地图中怪物方要抓住机会偷袭人类，拖延人类脚步的良机出现在两次搬运道具的环节中，只要顺利把人类杀死在走廊内，那么人类就得花费不少时间重新来过，可使胜利的天平慢慢倾向于怪物方。



装备技能升级图表

等级	所需 XP	开启项目
Lv1	0	蓝色士兵装
Lv2	5000	—
Lv3	10500	Lurker 攻击范围提升
Lv4	16500	绿色军用士兵装
Lv5	23000	停滞术提升为 2 发
Lv6	30250	Pack 近身伤害提升
Lv7	38250	开启 line Gun
Lv8	47000	红色士兵装
Lv9	56500	Spitter 体术伤害提升
Lv10	66750	—
Lv11	77750	开启 Force Gun
Lv12	89500	Puker 攻击范围提升
Lv13	102250	黑色士兵装
Lv14	116000	Plasma Cutter 弹匣容量增大
Lv15	130750	Lurker 近身伤害提升
Lv16	146500	橄榄色士兵装
Lv17	163250	开启 Seeker Rifle
Lv18	181000	Pack 体术伤害提升
Lv19	199750	Pulse Rifle 弹匣容量增大
Lv20	219500	城市蓝色迷彩装
Lv21	240500	Spitter 近身伤害提升
Lv22	262750	—
Lv23	286250	城市绿色迷彩装
Lv24	311000	Puker 体术伤害提升
Lv25	337000	Line Gun 弹匣容量增大
Lv26	364250	城市红色迷彩装
Lv27	392750	Lurker 体术伤害提升
Lv28	422500	开启 Javelin Gun
Lv29	453500	Force Gun 弹匣容量增大
Lv30	486000	停滞术提升为 3 发
Lv31	520000	Pack 体力提升
Lv32	555500	城市军队迷彩装
Lv33	592500	Seeker Rifle 弹匣容量增大
Lv34	631000	Plasma Cutter 威力提升
Lv35	671000	Spitter 攻击范围提升
Lv36	712500	城市橄榄色迷彩装
Lv37	755500	—
Lv38	800000	Pulse Rifle 威力提升
Lv39	846000	Puker 近身伤害提升
Lv40	893500	Rivet Gun 弹匣容量增大
Lv41	942750	虎式蓝色迷彩装
Lv42	993750	Line Gun 威力提升
Lv43	1046500	Lurker 体力提升
Lv44	1101000	Javelin Gun 弹匣容量增大
Lv45	1157250	虎式绿色迷彩装
Lv46	1215250	Force Gun 威力提升
Lv47	1275000	—
Lv48	1336500	Pack 脱离停滞术速度提升
Lv49	1399750	虎式红色迷彩装
Lv50	1464750	Seeker Rifle 威力提升
Lv51	1531750	—
Lv52	1600750	虎式军队迷彩装
Lv53	1671750	Spitter 体力提升
Lv54	1744750	Rivet Gun 威力提升
Lv55	1819750	—
Lv56	1896750	战争蹂躏装
Lv57	1975750	Javelin Gun 威力提升
Lv58	2056750	Puker 体力提升
Lv59	2139750	游戏开发组之装
Lv60	2224750	—

白送超值大礼，岂有不收之理！



本作是 Wii 版《死亡空间 血统》的完全移植版，游戏内容和 Wii 版相同。在《死亡空间 2》港版限定或典藏版中就附带有本作的完整版，在游戏封面贴有蓝色标签，标明附带有《死亡空间 撤离》完整版内容。而普通版则只随盘附带本作的试玩版，需付费解锁权限。当然没有《死亡空间 2》的玩家也可以直接从 PSN 商店内购买。

死亡空间 撤离	EA		光枪射击
PS3	Dead Space：Extraction		美版
	2011年1月25日	1人	15美元
	对应PlayStation Move		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯数：48　铜：36 银：8 金：3 白金：1　奖杯难度：B

Man Up Sweetheart 白金

条件：开启所有的奖杯。

超值空间

本作共有 48 个奖杯，所有奖杯都可在单机中获得。要拿齐所有奖杯至少要将故事模式通关两次，然后完成 1 遍挑战模式。在进行第 1 遍故事模式时可选择普通难度（Normal），重点把所有 10 章的 5 星评价奖杯和收集类奖杯都拿了，等到开启最高难度（Impossible）后快速通关 1 遍就会很轻松。至于挑战模式的奖杯可以留到最后开启。



操作简介

本作对应手柄操作，没有 PS3 Move 也无妨。玩家如果对默认操作设置不满意，可以进入“Options”菜单进行微调，建议将准心移动速度调为“MAX”。就笔者玩下来的感觉，直接用手柄操作并没有太大的不便。

滑杆 L3	控制准心移动
方向键	切换武器
R1	射击
R2	切换武器射击模式
L1	更换弹匣
L2	挥动激光镰刀
×	隔空取物超能力／动作键
□	更换弹匣
△	停滞术

奖杯攻略

It Needs Our Help
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第1章“Worlds Apart”。

奖杯说明：剧情奖杯。

That's Quite A Mouthful
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第2章“Another Day at the Office”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Figments Of My Imagination
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第3章“Return to the Megavents”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Quit Yacking And Start Shooting
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第4章“Rendezvous with Fate”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Finally Grow A Pair
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第5章“Emergency Care”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Suck In Your Guts Gentlemen

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第6章“Nowhere to Hide”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Ecologist

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第7章“Life and Death”。

奖杯说明：剧情奖杯。



Pull The Knife Out

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第8章“In the Hearts of Men”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Sacrifice And Survival

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第9章“Escaping the Ishimura”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Sprawl Bound

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：以任意难度完成第10章“Secrets and Salvation”。

奖杯说明：剧情奖杯。

Survivor

银杯

取得条件：以普通难度（Normal）通关一遍。

奖杯说明：可直接选择普通难度进行游戏。



P-Sec Officer

银杯

取得条件：以困难难度（Hard）通关一遍。

奖杯说明：如直接选择困难难度通关一遍，同时也会开启普通难度的通关奖杯。

Necro Slayer

银杯

取得条件：以专家难度（Expert）通关一遍。

奖杯说明：以普通或困难难度通关一遍即可开启专家难度。

Isaac 2.0

金杯

取得条件：以最高难度（Impossible）通关一遍。

奖杯说明：建议玩家跳过专家难度，直接挑战最高难度。最高难度的难度没有想象中那么高，只要熟悉地图以及敌人配置就能轻松过关。

Overtime Sheet

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Extraction Site”并获得总分第1名。

奖杯说明：挑战模式的关卡会根据故事模式的完成进度而开启，比如只要完成故事模式的第1章，就能选择挑战模式中的第1个关卡来进行挑战。建议玩家在故事模式中收集和升级完所有武器后再去挑战会比较轻松。获得总分第1名的前提条件很简单，那就是保持无伤高连杀数，并且多切断怪物的肢体来获得额外分数奖励。挑战模式的总体难度不高，主武器可选择Line Gun，副武器如果能抽到Force Gun就基本无敌了。登场怪物的数量、配置和位置都是固定的，多玩几遍便能牢记于心。

No Cop Duty

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Central Plaza”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过252010。

Engineer By Trade

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Maintenance Bay”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过253010。

Laugh It Up Partner

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Mess Hall”并获得总分第1名。

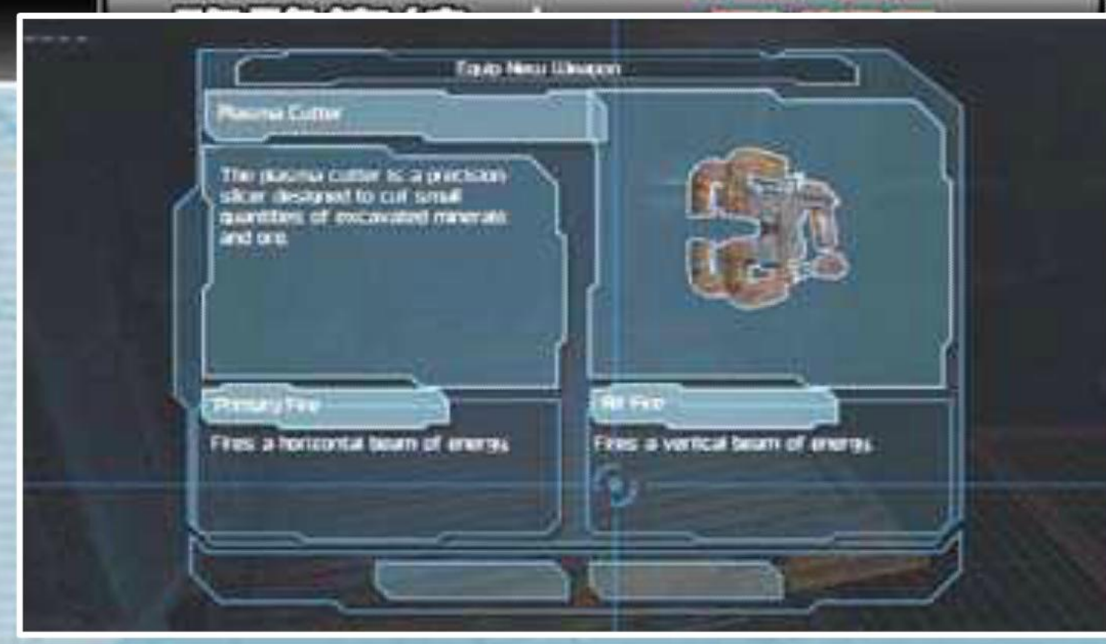
奖杯说明：总分超过254010。

Colony Full Of Crazy People

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Medical Bay”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过255010。



Need A Towel

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Water Tunnels”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过256010。

Herbal Remedies

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“East Grow Chamber”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过257010。

Ready For Takeoff

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Shuttle Bay 47”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过258010。

Bridge Commander

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Atrium”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过259010。

Get A Medic

铜杯

取得条件：完成挑战模式中的关卡“Life Support Room”并获得总分第1名。

奖杯说明：总分超过260010。

You Need Glasses Partner?

铜杯

取得条件：在宇宙运输机的护甲值少于10%的状态下进入石村号。

奖杯说明：第4章初期的射击环节大致分为两个阶段，第1阶段的目标是轰击迎面飞来的陨石，第2阶段是轰击石村号上射出的密集导弹。在第1阶段中故意让陨石撞击运输机，将护甲值降到30%～40%，进入第2阶段就能较为准确地将护甲值控制在10%以下。建议玩家在普通难度下进行挑战。

Twice The Firepower

铜杯

取得条件：双人进行游戏。

奖杯说明：插上2P手柄进入游戏即可开启奖杯。

Sharpshooter

铜杯

取得条件：射落Aegis 7殖民区上吊塔悬挂着的箱子。

奖杯说明：第1章初期走到室外场景时可看到远处的大型吊塔上悬挂着的1个箱子，使用钉枪射断悬挂绳索即可开启奖杯。

Too Much Firepower? 铜杯

取得条件：在P-Sec中找到隐藏的武器库。

奖杯说明：第2章中与女主角Lexine汇合后会遇到1个分支点，快速射击闪光保险丝就能发现隐藏的储藏室。

What Did You Find? 铜杯

取得条件：在Megavents中选择支线路程。

奖杯说明：第3章中抵达平台时会遇到1个分支点，会让玩家选择爬下梯子或是通过腐肉通道，此时要选择左侧的腐肉通道，顺利打开通道尽头的储藏室即可开启奖杯。

Taking Your Time, McNeill? 铜杯

取得条件：在宇宙运输机坠毁后所欣赏到的“风景”。

奖杯说明：第4章乘坐运输机抵达石村号，在换衣服时会看见女主角Lexine弯腰捡起掉在地上的头盔，此时偷看Lexine的臀部即可开启奖杯。

Flushed 银杯

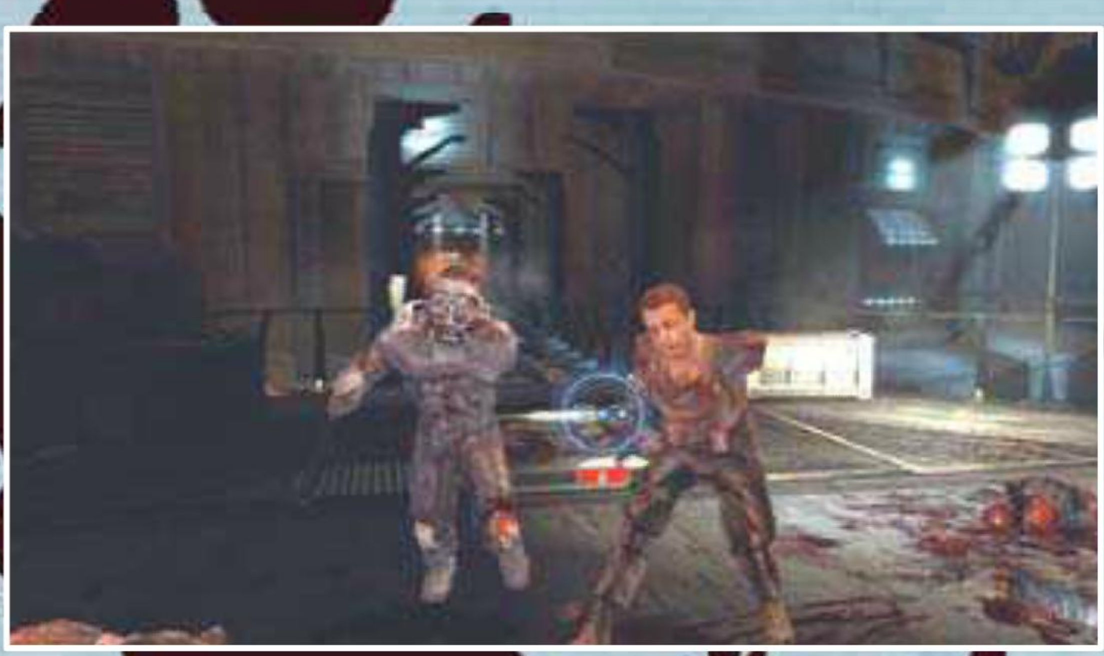
取得条件：杀死第6章下水道尽头的触手BOSS。

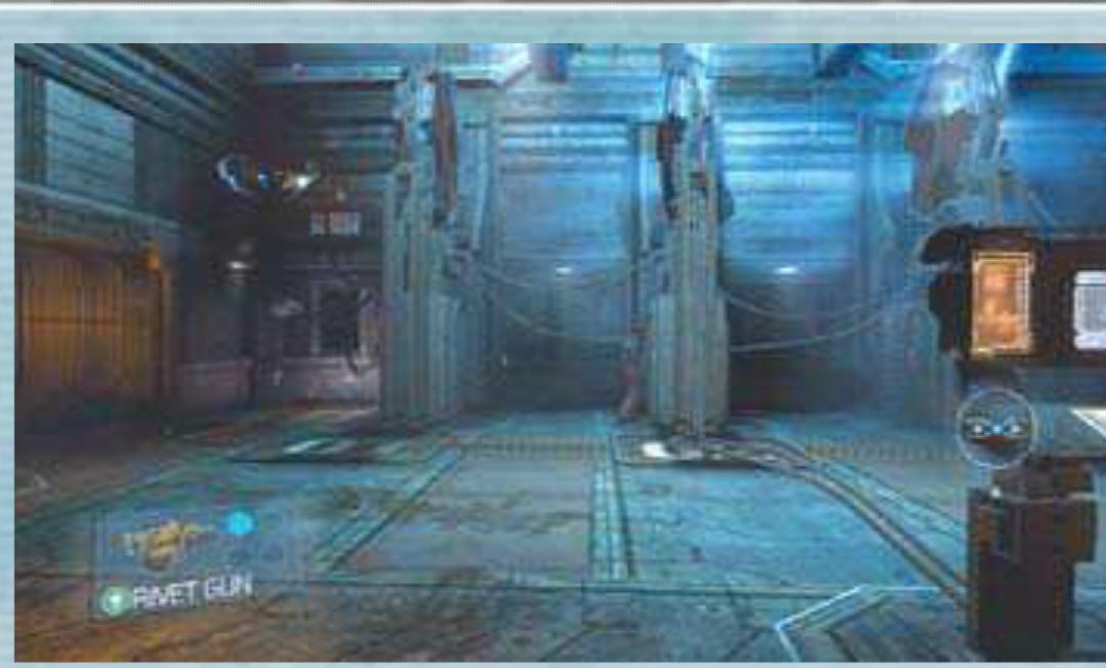
奖杯说明：剧情奖杯。BOSS战大致分为3个阶段，第1阶段中要不停射击BOSS触手上的黄色弱点，迫使其无法施展攻击动作。在自由调整视角时间段内朝巨大风扇施展停滞术便能顺利切断BOSS一条触手，然后以相同方法切断BOSS的另一条触手。进入第2阶段要运用隔空取物超能力吸住浮在水面的爆炸罐，以此来轰击BOSS的两条触手，如被BOSS拽住就要拼命攻击挣脱。在第3阶段中专心攻击BOSS的黄色核心，使用打击范围广的Line Gun会比较轻松。

Lexine, I Told You To Be Quiet! 银杯

取得条件：杀死第7章中出现的Brute。

奖杯说明：剧情奖杯。BOSS战分为2个阶段，在第1阶段中BOSS的攻击方式为冲撞，运用停滞术冻住BOSS后猛攻其背后弱点即可。第2阶段中濒死的BOSS只会朝玩家发射黄球，利用隔空取物超能力将黄球反弹回去，反复数次便能结束战斗。





Sack Blast 银杯

取得条件：杀死第9章宇宙空间中的巨大触手BOSS。

奖杯说明：剧情奖杯。BOSS战分为3个阶段，第1阶段内攻击BOSS的触手上的黄色弱点，武器推荐使用Pulse Rifle。在第2阶段中BOSS会把玩家吞进嘴里，推荐使用Flamethrower来快速烧掉脓疱。进入第3阶段后BOSS会吐出4，5个黄色圆球以及核心部位，切换出大威力武器来快速击破。以上3个阶段的要重复完成3～4轮才能顺利杀死BOSS，如果在第3阶段没有伤害到BOSS的核心部位，基本上就要重新进行1轮战斗。

Skill - Reload 铜杯

取得条件：在任意章节中达到80%的完美装弹。

奖杯说明：按□更换弹药时会看到准心外侧旋转的进度条，当进度条转进灰色阴影区域时按□或R1就算是完美装弹。玩家只要经常保持完美装弹的习惯就能顺利开启该奖杯。

Skill - Accuracy 铜杯

取得条件：在任意章节中达到80%的射击命中率。

奖杯说明：保证弹无虚发，当然难得打偏目标也无妨。

Skill - Stasia 铜杯

取得条件：在任意章节中达到80%的停滞术命中率。

奖杯说明：属于最简单的技能奖杯，在第1章中使用1，2次停滞术命中目标，然后不再使用直至通过章节就能开启奖杯。

A Star Is Born 铜杯

取得条件：完成任意章节并获得5星评价。

奖杯说明：详见“Mega Star”奖杯说明。

Rising Star 铜杯

取得条件：在同一个存档中累计获得10星评价。

奖杯说明：详见“Mega Star”奖杯说明。

Super Star 银杯

取得条件：在同一个存档中累计获得30星评价。

奖杯说明：详见“Mega Star”奖杯说明。

Mega Star 金杯

取得条件：在同一个存档中获得全部50星评价。

奖杯说明：本作共有10章，也就说每1章都要获得5星评价。影响评价的3个主要因素是射击准确率（Gun Accuracy）、所受伤害值（Damage Taken）和死亡次数（Deaths）。保持较高的命中率，尽量不被怪物伤害，绝对不能死亡，只要能达成以上几点就肯定能获得5星评价。

Collector's Delight 铜杯

取得条件：收集第1章“Worlds Apart”中所有的武器、文本志和影像日志。

奖杯说明：第1章中有1个武器，3个文本日志和1个影像日志。所有收集品的具体位置请参看后文的详细攻略。

No Stone Unturned 铜杯

取得条件：收集第3章“Return to the Megavents”中所有的武器、文本日志和影像日志。

奖杯说明：第3章中有3个武器，3个文本日志和1个影像日志。

Scavenger 铜杯

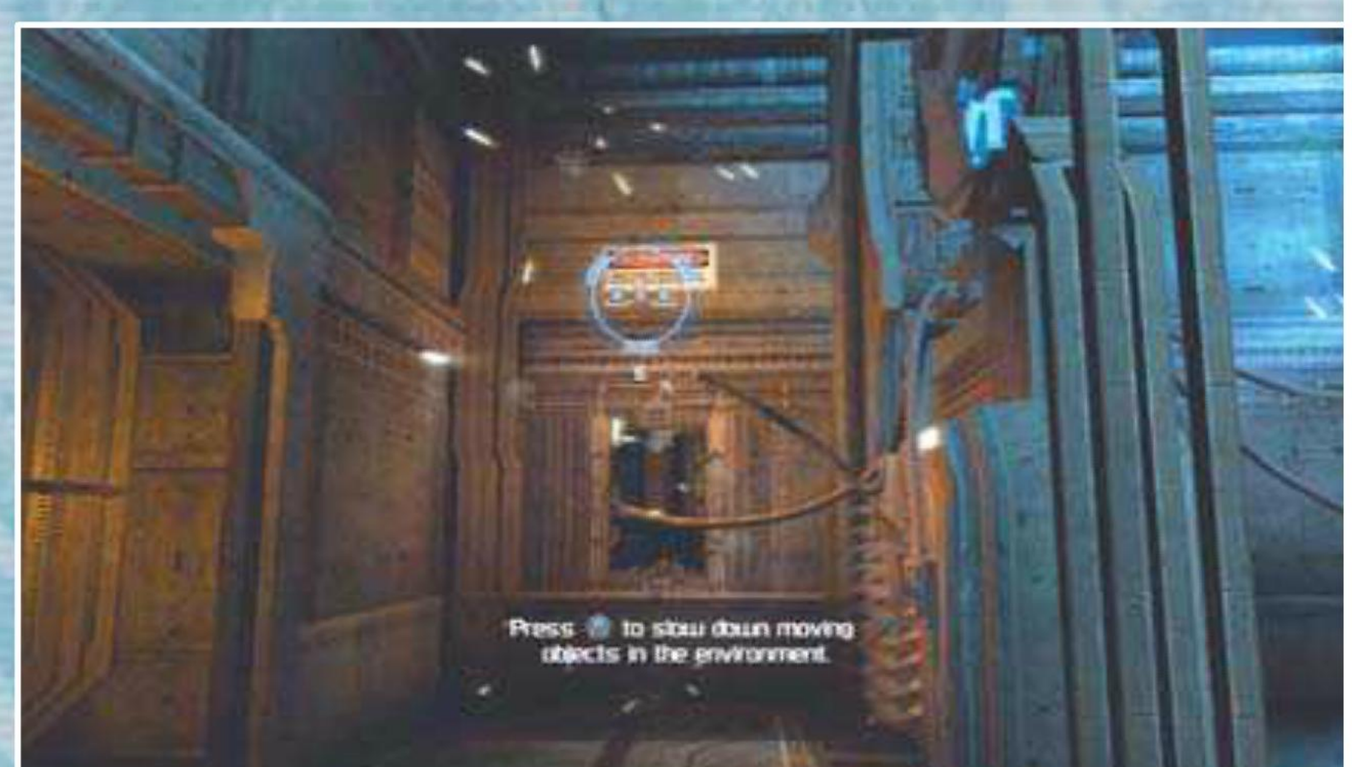
取得条件：收集第5章“Emergency Care”中所有的武器、文本日志和影像日志。

奖杯说明：第5章中有4个武器，3个文本日志和1个影像日志。

Treasure Hunter 铜杯

取得条件：收集第8章“In The Hearts of Men”中所有的武器、文本日志和影像日志。

奖杯说明：第8章中有5个武器，2个文本日志和1个影像日志。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

Make Us Whole 铜杯

取得条件：收集第9章“Escaping the Ishimura”中所有的武器、文本日志和影像日志。

奖杯说明：第9章中有8个武器，3个文本日志和1个影像日志。

Gun Dealer 银杯

取得条件：在同一个存档中收集全部武器。

奖杯说明：除默认武器Rivet Gun之外，玩家还需要收集9种武器：Plasma Cutter、Pulse Rifle、Flame Thrower、P-Sec Pistol、Line Gun、Arc Welding、Force Gun、Contact Beam和Ripper。玩家完全不用刻意去收集，等通关一遍后自然会收集齐全。



Weapon Nut 金杯

取得条件：把所有武器全部升级至最高。

奖杯说明：本作中共有10种武器，每种武器可以升级4次，要升满所有10种武器需要40个能量块。大部分能量块都存在于场景中的明显位置，剩余一小部分能量块则隐藏在阴暗角落内，寻找起来也比较困难。所有能量块的具体位置请参看后文的详细攻略。

全要素收集

收集攻略中包含所有40个武器升级能量块的详细位置，以及与奖杯相关的1、3、5、8、9章节中所有的收集要素。笔者已将所有收集品的出场顺序进行排序，玩家可直接参照补完。

第 1 章
Worlds Apart

文本日志1：进入货运通道后即可看见，绝对不会错过。

文本日志2：进入“回”字形螺旋通道，在墙壁上的第2个储物柜中。

武器1/Plasma Cutter：进入平台区域不久随着镜头转动可顺利找到。

武器升级1/Rivet Gun：在电线乱舞的房间的地上，位置非常明显。

文本日志3：与女主角视频完毕后不久会听到脑中回音：“"You're going the wrong way”，等到镜头回转时画面左侧的箱子上。

武器升级2/Plasma Cutter：拿到文本日志3之后往前走几步就能看见。

影像日志1：在无重力区启动生命维持系统后，随着镜头转动可轻易找到。

第 2 章
Another Day at the Office

武器升级1/P-Sec Pistol：开门进入长方型通道走廊就能看见。（画面中会突然出现两个人类怪物围攻玩家）

武器升级2/Rivet Gun：与同伴躲进P-Sec总部大门内避险，在镜头转动的过程中就能看见。

武器升级3/Plasma Cutter：玩家以小跑姿态朝目的地行进的过程中可顺利找到，绝对不会错过。

第 3 章
Return to the Megavents

武器升级1/P-Sec Pistol：完成钉铆钉任务后会听到同伴说：“Follow me”，在镜头转动时就能看见，绝对不会错过。

文本日志1：与武器升级1在同一个画面中。

武器升级2/Pulse Rifle：抵达平台时会遇到1个分支点，选择左侧的腐肉通道，打开通道尽头的储藏间可顺利找到。

文本日志2：与武器升级2在同一个储藏间内。

武器1/Pulse Rifle：从分支点爬下梯子后在必经之路上可以找到。（女主角遭触手怪袭击之前）

武器2/Plasma Cutter：在可以自由调整视角时往上看就能找到。

武器升级3/Plasma Cutter：使用隔空取物搬运挡道的箱子后往前走几步就能看见，绝对不会错过。

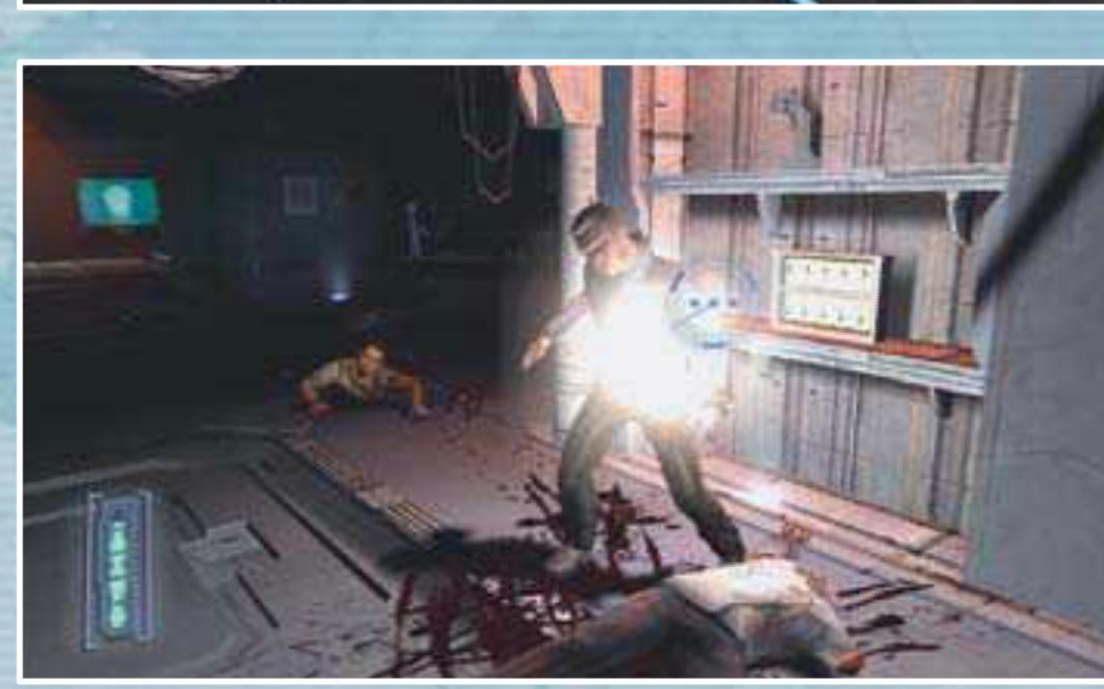
武器3/Flame Thrower：跳上平台后在腐肉通道上行进时就能看见，绝对不会错过。

影像日志1：爬进通风管道打烂第1块“肉墙”后就能看见，位置非常明显。

武器升级4/Flame Thrower：在通风管道中的分支点选左侧路线，在推进过程中会随着镜头转动在管道尽头找到。（身后有个怪物会快速贴近你）

文本日志3：从通风管道出口跌落到房间内，房间左侧的货架上。





第 4 章
Rendezvous with Fate

武器升级1/Rivet Gun：打开控制室里的门就能看见。（仓库里的幸存者会朝玩家丢箱子）

武器升级2/Pulse Rifle：某间黑暗房间内的墙壁上的，位置非常明显。

武器升级3/Flame Thrower：有玻璃屏风的公办室的中央地板上。（附近躺着若干怪物尸体）

武器升级4/P-Sec Pistol：门边有闪光保险丝的储藏室内的架子上。

第 5 章
Emergency Care

影像日志1：在管道内推进时可以找到，绝对不会错过。

武器1/Line Gun：从通风管道缺口跌落地面后就能看见，位置非常明显。

武器升级1/Pulse Rifle：从通风管道缺口跌落地面后，在自由调整视角时观察天花板就能找到。

武器升级2/Plasma Cutter：从无重力区域内开门出来就能看见，在画面右侧的杂物架上。

武器升级3/Line Gun：发生飞船撞击事件后，站在缺口处朝外张望时能看见，就在飞



船的外壳上。
文本日志1：飞船撞击事件后进入更衣室就能看见。
武器2/Flame Thrower：拿到文本日志1不久就能看见。（附近有个漂浮的尸体特写）
文本日志2：进入管道遇到分支点选左侧路线就能顺利找到。
武器升级4/Arc Welding：从通风管道跌落停尸间，在镜头乱晃的过程中就能看见，起身寻找机会拿到。
武器升级5/Rivet Gun：坐电梯进入医疗室，在电梯开门瞬间就能看见。
武器3/Arc Welding：离开医疗室后，在门边有闪光保险丝的储藏间内的柜子里。
武器4/Plasma Cutter：完成钉铆钉任务后开门出去就能看见。
文本日志3：在进入站台区域前一定要集中注意力，当玩家视点朝站台边的候车区扫一眼的时候就要快速拿到长凳上的日志，如果动作慢了就拿不到了。



第 6 章
Nowhere to Hide

武器升级1/Line Gun：下水道区域两侧都有小平台，朝平台顶部的通风口射击就能找到。
武器升级2/P-Sec Pistol：也是在小平台顶部的通风口内。（平台上挂着1具尸体）
武器升级3/Force Gun：同样也是在小平台顶部的通风口内。（平台上有1只3条触手的小怪物）
武器升级4/Flame Thrower：依旧是在小平台顶部的通风口内。
武器升级5/Arc Welding：在与BOSS战斗的过程中，当跑到左侧触手边时自由调整视角时就能看见，位置非常明显。（左侧风扇附近）





第 7 章
Life and Death

武器升级1/Contact Beam：初期随着镜头自动转动就能轻易发现。
武器升级2/Ripper：进入BOSS战区域时，在镜头自动转动的过程中就能发现，具体位置是在区域的远处角落内。
武器升级3/Pulse Rifle：进入空旷的新区域，在开门进入时就能看见。
武器升级4/Line Gun：与武器升级3在相同位置，要在自由调整视角时朝上看就能找到。
武器升级5/Force Gun：在镜头自动转动时就能看见，绝对不会错过。

第 8 章
In the Hearts of Men

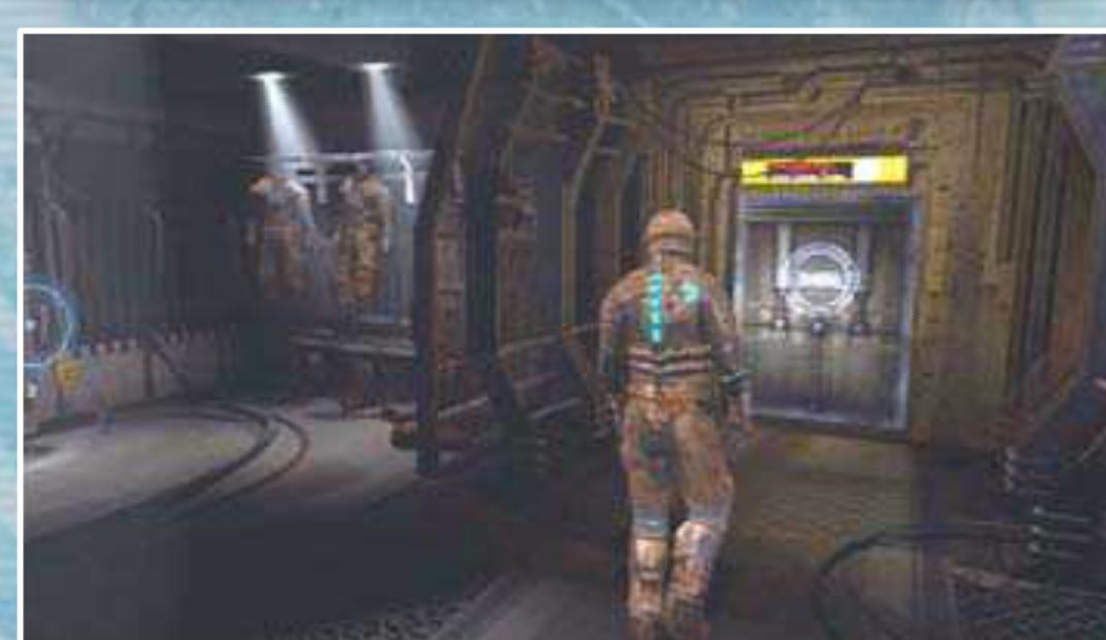
武器升级1/Flame Thrower：初期随着镜头转动就能看见，位置非常明显。
文本日志1：下列车分散行动开始后，玩家在进入电梯前会往身后的候车区看一眼，具体位置就在候车区的顶部。
文本日志2：出电梯后左转就能看见，绝对不会错过。
武器1/Force Gun：紧接着文本日志2，镜头自动扫过第1间储藏室。
武器2/Arc Welding：镜头自动扫过第2间储藏室。
武器3/Flame Thrower：随着镜头自动转动可轻易找到。
武器4/Ripper：进入停放飞船的空旷区域，朝右侧看就能找到。
武器升级2/Contact Beam：进入停放飞船的空旷区域，开门就能看见。
影像日志1：进入停放飞船的空旷区域，朝左侧看就能找到。
武器升级3/Arc Welder：玩家走近停放着的飞船时会朝飞船舱门内看一眼，抓住时机拿到。
武器升级4/Ripper：坐升降机进入无重力区后镜头会自动朝区域内扫一遍，抓紧时机拿到。
武器5/Line Gun：在无重力区破坏掉第1个动力核心后，听到耳机里说："One down"时就注意观察屏幕的左下方，一定要在落地前拿到。


第 9 章
Escaping the Ishimura

武器1/Line Gun：走廊大混战结束后，镜头自动扫过某间储藏室。
武器2/Pulse Rifle：进入停放飞船的空旷区域，在镜头自由调整时朝右侧看就能找到。
武器升级1/Line Gun：与武器2在同一个位置。
武器升级2/Force Gun：经过停放着的飞船时就能看见，绝对不会错过。
武器3/Flame Thrower：出电梯门就能看见。
武器升级3/Contact Beam：与武器3在几乎相同的位置。（附近有个怪物一闪而过）
文本日志1：跌落到新区域后就能找到。（数具尸体中间）
影像日志1：在绿油油的管道中爬行时能找到，绝对不会错过。
武器升级4/Ripper：在自由调整视角时就能看见，位置非常明显（附近有很多杂物箱子）
武器升级5/Arc Welder：乘坐移动列车在接近终点站台时就能看见。
武器4/Arc Welder：下列车后在自由调整视角时朝右侧看就能找到。
文本日志2：进入候车区右侧的门，观察走廊天花板就能找到。
武器5/Ripper：进入石村号中庭区域后，在自由调整视角时朝左侧看就能找到。
武器6/Force Gun：依旧在石村号中庭区域内，位置非常明显。
武器7/Contact Beam：爬出故障的电梯后就能看见。
文本日志3：跑进黑暗区域内就能看见，位置非常明显。
武器8/Pulse Rifle：进入密封舱就能找到。

第 10 章
Secrets and Salvation

武器升级1/Ripper：第1次自由调整视角时，抬头观察天花板上的通风口就能找到。
武器升级2/Contact Beam：走到停靠着的飞船舱门附近时镜头会突然向后转，建议提前将准心停留在画面中央靠右侧，动作稍慢就拿不到了。
武器升级3/Force Gun：走到飞船头部位置时，随着镜头自动转向就能顺利找到。





对于《古墓》迷来说，劳拉本人的号召力就足以说明一切，更何况这次的合集又是三部作品的高清重制版（严格来说是两作），还有三白金可以拿！此次合集收录的三作在风格上还是存在一定差异的，特别是曾经玩过原作的玩家应该深有感触，这三部作品反映出了“《古墓丽影》系列”所经历的挫折与变革，重制过后更是别有一番风味，喜欢好游戏的玩家没理由错过的。另外，有一点要跟大家说明一下，由于《古墓丽影 地下世界》的奖杯攻略曾经在《PS3专辑》VOL.6上刊登过，因此本次就只为大家献上其他两部作品的详细攻略。最后，祝各位早日拿到三白金！

文 铃&金馆长 美编 NINA

古墓丽影 合集	Eidos/Crystal Dynamics		动作
PS3	The Tomb Raider Trilogy		美版
	2011年3月22日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上



古墓丽影 传奇

按键列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
十字键	切换道具
□键	使用绳索／刹车
△键	收紧绳索／动作键
○键	蹲下／翻滚
× 键	跳跃／油门

按键	作用
L1 键	锁定
R1 键	射击
L2 键	视角回中
R2 键	投掷手雷
R3 键	进入精确射击模式
START 键	暂停菜单
SELECT 键	查看 PDA

系统解析

存盘系统

本作的存盘系统还比较贴心，游戏中的任何时候，玩家都可以按下START 键储存游戏。除此之外，每个章节中都有为数不少的存盘点，每当劳拉死亡时就会自动从上一存盘点重新开始。如果玩家在一章的中途退出游戏，之后只要选择回到游戏就能从上一存盘点继续游戏。

时间挑战

在规定时间内完成每个章节的挑战，进入的方式为选择“读取章节”，之后再设置难度的时候就能选择时间挑战模式了。时间模式下不可兼顾收集宝物，战斗的难度也并不高，不过时间并不算很充裕，许多地方的操作都讲究一气呵成，这就要求玩家对章节的各个细节都有着相当的了解，没有先打几遍的基础是没法顺利通过这个模式的。



宝物收集

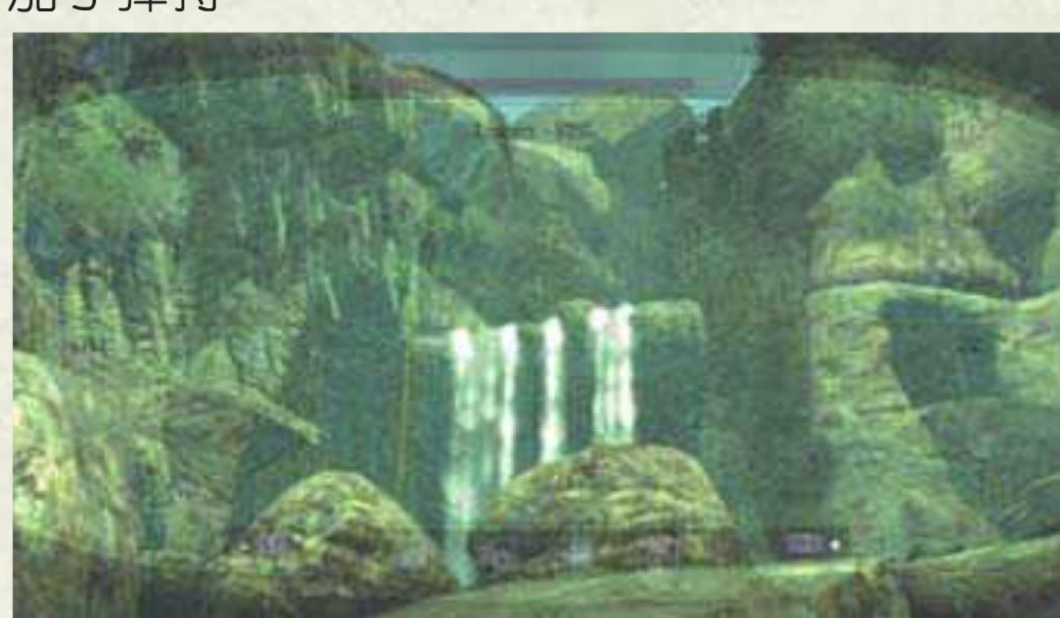
每个章节的关卡中都有散落各处的宝物，它们的外形会与当前章节所处地区的文化特征有所呼应。宝物有金、银、铜三个种类，不过想要将本作白金是肯定要全部拿到手的，因此流程攻略中就不特别指出它们的种类或样子了，只对位置与拿法做出详细的说明。另外，宝物收集还关系到一些服装等其他要素的解锁，换言之，只要完成全宝物收集和时间挑战，所有的隐藏要素基本都能完满了。

劳拉的庄园

劳拉的豪宅不小，因此里面肯定能有许多内容，比如劳拉可以在自己的房间换衣服什么的。游戏中的同伴都会在庄园中出现，而且这里还隐藏了为数不少的宝物，具体的拿法和位置在后文会单独拿出来配合图片讲解。

生存道具

手柄十字键的上、下、左、右分别对应急救包、枪械、手电筒、望远镜。急救包的最大持有上限为三个，杀死敌人后会随机掉落。劳拉默认的武器是双枪，子弹数量为无限，不过有上弹时间，杀死敌人后可以使用他们的武器，不过敌人的武器一次只能携带一种，拾取同类武器能增加子弹持有数量。手电筒用来探路，特别是一些黑漆漆的地方，手电筒能帮上不少忙，但打开后会有电量消耗，关闭一下再开就能解决这个问题。望远镜本来被赋予了很多神奇的功能，连观察方式都有两种（△键切换），不过很可惜的是完全不实用，这东西没事还是不要拿出来的好。另外，杀死敌人还会随机掉落手雷，携带上限为四个。手雷虽然威力大但并不好用，因为战斗中不太好扔，至于具体原因各位可以在战斗中自行体会。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

攀爬动作

劳拉的身手和波斯王子有一拼，除了大家所熟悉的跳跃、悬挂、摆荡等基本动作外，劳拉还配备了特殊的绳索。这个特殊的绳索按住□键扔出，按住△键收回，其他键则是松开，每当看见场景中有闪亮的物体，都是可以用绳索去拉扯或让劳拉进行摆荡的。不过，场景中原本就有的普通绳子就没有这些功能了，只能用来摆荡。移动摇杆可以调整方向，按住△键时配合左摇杆能在绳子上上下移动。

本作中推箱子的设定与其他游戏有很大不同，劳拉推箱子的方向和推左摇杆的角度有着十分密切的联系。例如，如果玩家向前笔直推左摇杆，劳拉就会往前一直推，但如果玩家此时往左推左摇杆，那么劳拉就会往右转箱子，一不小心很容易推着到处打滑。游玩本作时最好能尽快熟悉一下推箱子的手感，这样才不至于在时间挑战中耽误宝贵的时间。

最后值得一提的是，劳拉在进行大部分攀爬动作时，连按△键都能起到加速的效果，而某些脆弱物体可以用枪械或手雷来摧毁。



战斗动作



其实劳拉是有近身攻击的，只不过不太好用，大部分情况下还是直接开枪比较有效。游戏默认是自动锁定，灰色代表目标在射程以外，红色则代表在射程内，因此不用刻意瞄准。但无论是双枪还是敌人的武器，命中率好像都不太稳定，不过敌人的武器射程要比初始状态的双枪远许多。当锁定一个敌人时，靠近他按×键劳拉就会踩着敌人跳起来，此时时间会变慢，迅速开枪可以干掉敌人。在关卡中，许多战斗场景内都会有△键的提示，劳拉只要在射程内不停按△键就会射击特殊的位置，造成爆炸或其他一些“状况”来重创敌人。

在某些场景中还会出现QTE，一般来说，如果出现剧情却发现不能跳过就证明要QTE了，QTE对于反应时间的要求并不严格，就算不小心挂了的话，存档点一般也不会太远。

摩托车战算是比较特殊的战斗，×键为油门，□键为刹车，它们穿插在部分章节中，路上有不少障碍、油罐、急救包，撞到障碍就会扣血，按△键射击油罐可以速杀四人，急救包撞上去就会自动捡起来。摩托战中弹的可能性会比较大，因此路上的急救包遇见就不要错过。

全宝物流程攻略

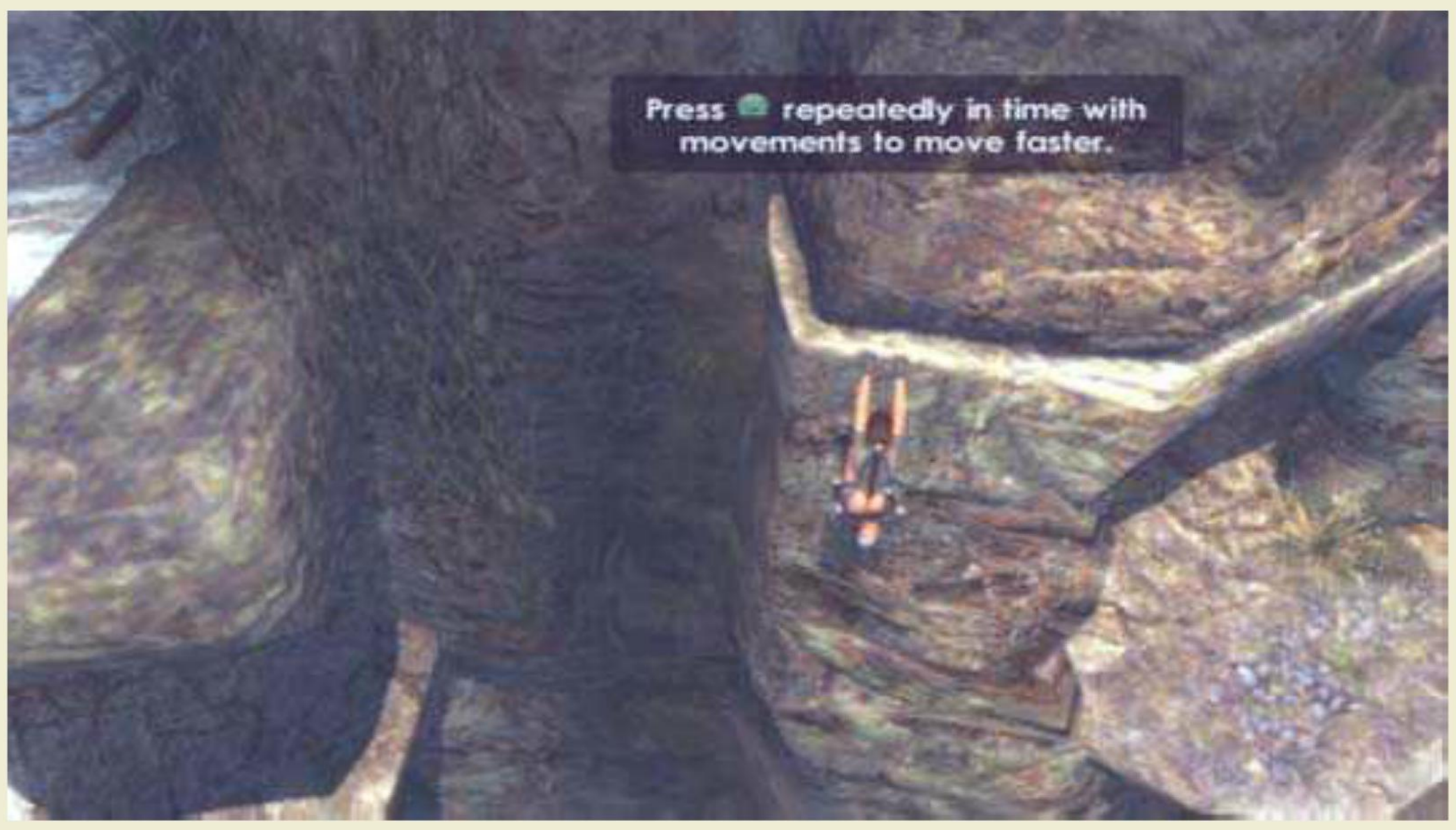
第一章 Bolivia

宝物数量：16

初始位置正前方的岩石后面，有本章**【第 1 个宝物】**，跳过小坑往前走，左转，跳起来抓住上方的岩石边缘，上去后会有过场提示使用PDA，此时就能顺着视角发现身后**【第 2 个宝物】**，回去捡起来。推下挡路的岩石往前跳，利用绿色藤蔓来到瀑布前，利用中间黄色的绳索先荡到左边的洞穴，里面有**【第 3 个宝物】**。继续往前走有第一处大跳，起跳时间不要太早，之后会有过场提示可行路线，轻松来到河流所处的位置，往前走一点大地会震动，马上转身往回跑到左边角落，即可躲过一劫。

利用木杆摆荡到前方，过场后打死第一个敌人，接着左转往前走一点，捡到**【第 4 个宝物】**。往回走，抓住石柱边缘往上爬，推下石头后利用摆荡往前，按□用绳索抓住闪亮的物体，再按△键将其拖倒。进门干掉两敌人，从水流湍急的地方往上爬，利用摆荡和攀爬来到上层，再次利用黄色绳索到达前方十分明显的**【第 5 个宝物】**。

杀死敌人后能看到正前方闪亮的物品，在起跳后按×键就能用绳索摆荡，落地后往前走一点抬头往左上看，**【第 6 个宝物】**需要先右转走远一些，然后调整视角扔出绳索，再按△键就能取得。过场后在提示位置触发特殊动作，然后射杀全部敌人，在滑下来的斜坡正前方的尽头，取得**【第 7 个宝物】**。先别忙着跳上黄色绳索，而是应该直接走到下层，把道路尽头右侧的**【第 8 个宝物】**捡了再继续前进。全灭所有敌人后，不要走楼梯，从左边往上爬，爬到中间高度时，左边有个可以打烂的墙壁，里面有**【第 9 个宝物】**。上楼梯，之前别忘了捡一把顺手的武器。



进入建筑后就要开始当心机关与陷阱了，把地上的石头踢两脚就能明白前方的玄机，通过摆荡来到对面，马上打开手电筒，在左边能找到一个小岔路，里面有**【第 10 个宝物】**，再用铁链来到镜头提示的洞穴，潜到水底，游过第一个洞后别急着往前，立刻上浮，在岸上的石头后面有**【第 11 个宝物】**，接着游过废墟，一浮出水面就能到达一个存盘点。

击毙扑上来的动物，往前走左右的墙壁会过来夹人，翻滚过去，然后利用铁箱通过前方同样的机关，注意推的时候左摇杆的方向要把握好，不然推着推着就歪掉了，最后快离开时要从铁箱上方翻过，

BUG 奇遇记 第六章打完水怪返回，在某个洞穴本来应该出现一个升降平台供劳拉返回高处，不过很可惜的是这个平台不知何故没有出现。无辜的我只能带着劳拉一起在场景内到处寻找出路，最后劳拉无奈自杀，系统自动继续游戏后，只见场景中央突然刷出了一个硕大的平台，令人汗颜。



不要直接推出去。来到解谜场景，先马上右转，在右边找到**【第 12 个宝物】**，然后下去干掉动物，先把某长方形石块下方的铁箱拖出来，然后再将箱子推上矮的一边，让劳拉爬上中央平台再跳向石块较高的一边，铁箱就被弹上去了，同理把水里的另一个箱子也弹上去。全部箱子都放置在对应位置后，前方大门打开。这里要注意的是，由于**【第 13 个宝物】**在大门的正上方，为了拿到它，必须等大门中间横着的一条缝上升到略高于（或等于）两侧墙壁的第二条缝（把左边的箱子从开关上拉下来就能卡住），然后从场景左边的铁链来到上层，并通过攀爬与摆荡来到大门前，接着先跳到大门的裂缝上，进而跳向最高层拿到这个宝物，如果高度不太合适只能回去继续调整。得手后别急着进门，先顺着另一侧墙壁走拿到**【第 14 个宝物】**，再进去，准备 QTE。

利用悬挂来到下层，看不清就把手电筒打开，杀死动物后，来到可以跳向铁架的斜坡，右边有个隐藏石门可以推进去，然后往右走捡到**【第 15 个宝物】**。顺着中央的五个铁架摆荡，来到墙壁边缘时先往右走，然后别急着向上，先调整视角跳到铁架上，利用其能捡到**【第 16 个宝物】**，最后再返回刚才的位置，继续往上走。快出洞时发生剧情，接着要赶紧逃命，然后从右侧一口气杀过去，干掉所有敌人就行。



第二章 Peru

宝物数量：11



先用前方的稻草人练习各种格斗技，距离稻草人还有一段距离时，绕到右边一座房屋的后面，爬上房顶，观察左上找到路灯，摆荡过去上一个有天线的房顶，从左边下去，捡到**【第 1 个宝物】**后推箱子从矮墙跳出去。继续往前走就会触发剧情，随后就是强制战斗，敌人比较多，不过只要利用掩体基本没有难度，这里有许多特殊目标可以射击，都是爆炸效果的，不要错过。最后中央雕像马尾巴对着的路口尽头左转能看到本章**【第 2 个宝物】**，然后广场教堂左侧的栏杆缺口跳过去，摆荡后能捡到**【第 3 个宝物】**。回到地面，利用旗杆爬上另一个缺口，按△键踢开面前建筑的门，拿到**【第 4 个宝物】**，前方不远就有手雷拿，然后踢开门出去。

下一个区域敌人很多，但是都很好对付，在看到一辆架有机枪的车后，就从左手边有两个木桶并排摆着的路口进去，稍左一点的位置就有**【第 5 个宝物】**，清理掉剩下的敌人并来到摩托车前就能离开此区域了，在那之前还可以用机枪扫射一下。

骑摩托车的战斗基本没有难度，路上红色的都是急救包的补充，不过持有上限只有三个需要注意，当卡车挡路的时候，要避开其扔下的箱子，干掉两名卡车上的敌人后加速上车。

走进洞穴后，先左转，然后路被堵死，回头走另一条路，在这里能找到一具尸体，将箱子拉到右侧的机关上，机关由于老化不会发生效力，但会伸出一个长矛，用箱子垫脚来到上层，捡到**【第 6 个宝物】**。面对前方下层的斜坡，往右边的石像上跳，然后再往左，进门。

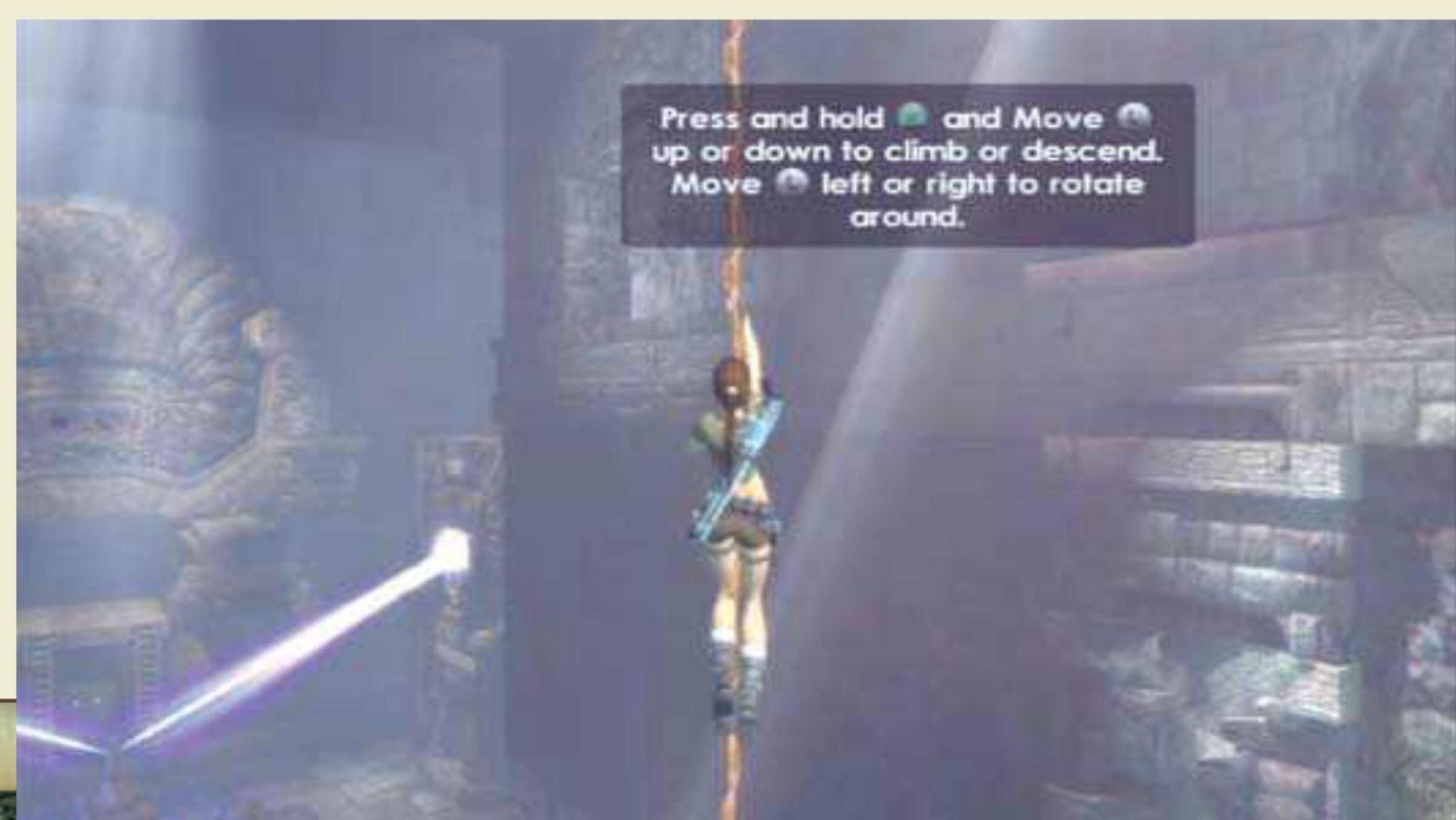
先蹲着过去跟那个人说话，回头把球从机关失效的那头推出来，再利用绳索来到上层，进门后会被不明生物追赶，赶紧逃，将其甩掉后从左侧往上，把球顺着斜坡推下去，让所有能够当做横杆的长矛伸出来，荡到对面后先在右边角落捡起**【第 7 个宝物】**再进门。

剧情结束后回忆也结束了，左边的黄色机器后的箱子后面有**【第 8 个宝物】**，继续往前走有个破烂的木房子，里面有**【第 9 个宝物】**，跳进水里一直游，这里氧气可能会有点吃紧，速度要快点，注意换气，来到有四个雕像的水底场景，这里有**【第 10 个宝物】**，由于这个地方距离水面很近，因此可以放心地找，然后只要把四个雕像上的机关都碰一下就可以了（按△键）。

从缺口跳进去，往前的道路很明显，需要摆荡，QTE 后再次开始解谜。先把道路左边闪亮的石像用



绳索抓住，再将其扯倒，得到一颗石球，将这个石球推到中央放好，再将旁边的一颗石球推到右边，接着右边会有楼梯出现，往上一直爬来到顶部，将第三颗球推下去，自己再爬下去将其放到合适位置。进入密道后发生剧情，直接往右侧的岩石边缘上跳，顺着这条路直到跳上一个黄色绳索，此时应转身面对刚才摆放石球的场景，注意观察右边的墙壁高侧有个房间，将这个房间里的石球从斜坡上推下，并从砸出的洞里回到地面，将这个球也推进中央的石球所在的坑里，第**【第 11 个宝物】**就会出现。之后只需一路杀敌就行，回到地面还有大批敌人在等待，找好掩护，战斗不会太难。



第三章 Japan

宝物数量：11



下楼找服务员对话，从右边的道路走进去，进门后发生剧情，原路返回就要发生强制战斗了，速战速决，然后坐电梯来到上层，利用提示攻击炸烂屋外的一个铁架，用铁管爬上去，不要急着打开闪亮的窗户，应该右转爬上屋顶，切换射击模式打坏木制的笼子，获得**【第 1 个宝物】**。

进入屋内沿着木制楼梯往下走，在底层的楼梯正下方找到**【第 2 个宝物】**，还是这个屋子，有五个箱子很不自然地放在一起，中央放着**【第 3 个宝物】**。骑摩托车从斜坡飞跃过去，这过程中有 QTE。落地后不要往前跳，而是应该从底层走到尽头，得到**【第 4 个宝物】**。从上层走，中途要绳子上的重物击落。到达对面的建筑后，先按□键用劳拉的绳索把平台扯到开始摆动，然后再跳上去，后面都是里利用这一原理，中间还有两处需要悬挂转向，总体难度比听起来要简单。



全灭掉庭院里的敌人，进入建筑后直接下楼，把箱子中央的**【第 5 个宝物】**拿了，再上楼到顶，从栏杆缺口走出去，远处就是**【第 6 个宝物】**。回到二层进门，左手边的第二间屋子里有**【第 7 个宝物】**，转身找到屋内的一小段楼梯，上去能在角落里看到两个不起眼的柜子，左边的柜子里有**【第 8 个宝物】**，干掉敌人后把中央的闪亮屏幕给扯下来，不过还得把两边的挂钩打掉才行，跳上去杀敌，来到屋外。顺着铁杆往上爬，接下来又要用到使用绳索拉扯的技巧，快到顶层时对悬挂也有一定要求。

回到室内，先右转走到尽头，那里有**【第 9 个宝物】**，下楼花大力气打下吊灯能砸死所有人，然后立刻左拐进小房间，用枪打开所有柜子，就能找到**【第 10 个宝物】**。拉下电力开关后，推着球走来挡子弹，剧情过后全灭敌人，然后站在龙的尾部，把龙往后拉并放手让其撞开上方的玻璃，爬上去后别忙着上电梯，直接去右边，先拿上桌子上的几把枪，等下会用到，然后找到一个红黑色的箱子，把它拉到电梯前推下去，砸烂后拿到**【第 11 个宝物】**。

BOSS 战

开战后马上找到雕像背后的铁杆上二楼，然后追着 BOSS 打，他会释放魔法一样的绿色光线，较低的需要跳，较高的需要翻滚，然后需要做的就是追着他跑了，中途他还会站着不动给你打。不难的一场战斗，就是追着有些累。



第四章 West Africa

宝物数量：10



跳下悬崖后，左前方和右边大岩石后的湖底分别有**【第 1 个宝物】**与**【第 2 个宝物】**，登上中央陆地，从右侧的岩石往上爬，抓住绳子后滑到地面，把发光的地方扯一扯就行了。剧情结束后千万不要往前走，而是应该返回湖中，因为这个中央小岛的正下方还有一个洞穴，里面有**【第 3 个宝物】**。

往里走来到水池前，先把远处的垫脚物给拉过来，然后用绳子荡到对岸，杀死敌人后踩下机关，迅速进门。这里又是一场杂兵战，要当心对面的机枪，对面二层右边角落里就是**【第 4 个宝物】**。操作机枪把左边的一个石柱打倒，从石柱倒下的位置跳上横杆，等其上升到一定高度就跳向红色的绳子，接着把旁边的移动平台拉过来，跳上去之后再利用远处的柱子把平台拉过去，再抓住对面的绳子，通过摆荡到达梯子处，然后一直往来来到一个大房间。

杀死动物后先爬上台阶，在比较明显的位置就能找到**【第 5 个宝物】**，接着顺着岩石往上走，可以看到巨大机关的全景，目的很明显，需要开闸放水。从左边墙壁的边缘来到地面，然后直接从左边的缺口游过去并游到左边的角落，上岸往前走不远就能找到**【第 6 个宝物】**，回到刚下水的地方，先爬上漂浮物，然后利用中央的柱子把漂浮物拉过去，接着跳进水里，



BUG 奇遇记 第七章的飞机残骸处，我让劳拉拖着零件压住残骸尾部，结果东西还没拖过去呢，飞机自己就越斜越厉害，结果在无人接近的情况下自己掉下悬崖了，更恐怖的是飞机的残骸刚掉下去，悬崖边的劳拉就像中枪了一样，突然之间就倒下了……



漂浮物会被水流冲到左边开阔水域，再重新上去，利用右边柱子把漂浮物拉过去，随后上岸爬楼梯，反跳到大石块上别动，等另一侧的石块上升到一定距离在迅速跳到对面。

别急着往前跳，左边被柱子挡住的视角盲点有**【第 7 个宝物】**。摆荡过去后顺着左边墙壁的大裂缝走，到达开关处先踩下去，让挡路的木箱掉下去，然后跳到对面，用重物压住另一侧的开关，再返回第一处开关，一直踩着直到听不到声音，接着算好时间差跳到中央，把雕像中央闪亮的部分往外拉（稍微站远一点并与其呈直线），剧情过后果断跳下去，顺着梯子原路返回过场动画提示的机关处，利用大圆盘就能成功上去。

第一个机关需要用翻滚，不过需要注意即使是碰到也会有攻击判定，第二个对着石块从一边走就行了，第三个机关没有石块可用了，但过法也不困难，等旋转刀来到面前就赶紧跟着走，随后如果迎面来的是高层的就翻滚，地面的来了就赶紧跳，只需两个动作，你就完成了“不可能完成的任务”。最后还需要在石球的追赶下逃命，速度要快。出来后从左边的梯子下去，捡到**【第 8 个宝物】**原路返回，接下来就是摆荡与攀爬了，路线都比较直观，只是当心别被掉下来的石块给阴了。

进门后最好开着手电筒走路，避开尖刺陷阱后又能跟敌人交手了，出来会看到右边的对面有个门，扔手雷炸开，然后从右边走过去捡到**【第 9 个宝物】**再往上走，在满是油桶的地方要注意不能下水，否则会被冲走，全灭敌人后进门，杀死动物，两侧的楼梯都会有石球滚下来，躲开就行了，最后来到上层踩下机关，除了前方的门之外，下层的黄色门也会打开，里面有**【第 10 个宝物】**，之后再踩一次开关进门。

BOSS 战

这个 BOSS 的实力也不怎么样，对付他只要满场一边跑一边打就行了，拉开距离，躲开手雷，场景内出现提示就立刻按△键把该打的全部打掉，接着统统扯下来，最后就可以安心送 BOSS 上路了。

第五章 Kazakhstan 宝物数量：9

果断跳崖，不过别忘记拉降落伞，面前就是机枪，只能说对面的敌人很可怜，右边一座屋子的屋顶上有**【第 1 个宝物】**，用机枪的视点就能轻松观察到。全灭敌人后进入集中出兵的屋子，在一个小房间的左侧找到**【第 2 个宝物】**。从这屋里的梯子爬到屋顶，杀掉敌人后利用木板滑到另一个屋子的房顶上，杀完敌人后走下去，在左边找到一个黑乎乎的机器（上面有三个不亮的灯），在机器面前左转能看到几个箱子，全部打掉后铁丝网上的洞就漏出来了，里面的木箱里有**【第 3 个宝物】**。

先调查大门左边的密码输入器，然后回头进入机枪右边的小屋，剧情过后就得到了密码，进去后有两个天真的孩子在那扔桶，走雪地上就行了。剧情过后上房顶，跳上对面铁塔的梯子，一路滑行回到章节起点处降落的位置，骑摩托追赶火车。摩托战还是老样子，不过这次注意全程最好都别怎么减速，火车进山洞时就从外面绕，眼睛睁大看清前方的路，最后的飞跃部分还比较刺激。



火车毁掉后把前方的机械臂扯过来，用绳子来到对面，上梯子后往另一侧走，落地后在地面的角落找到**【第 4 个宝物】**，之后返回平台用同样的方法到达另一端，将排气扇打掉后进入，接下来需要躲避漏电的电线。前方尸体处发光的东西记得捡一下试试，然后左转继续前进，当来到一处通过斜坡直接跳向横杆的地方时，松手落到下层，取得身后的**【第 5 个宝物】**。摆荡到对面后进入一个控制室，房屋右侧上方有两个平台，**【第 6 个宝物】**就在上面，需要顺着旁边生锈的铁箱爬上去，并扯开闪光的铁门。



面对控制室的主要设备，在左边能找到一个大变电室，爬上去后往左侧墙壁的箱子上跳，进而跳到上层，抓住红绳子把油灌进去，再拉开关就行。进门后发现前方有毒气，转动视角找到上方的平台，跳起来抓住，然后一直从上层走，有电流的部分意外的简单，跟着电火花走就行了。出门发生剧情，找到铁栏杆的缺口滑到下层，消灭敌人后在大型机器的右层角落找到**【第 7 个宝物】**，随后从带电的管子往上爬，向上斜对面的平台，接下来的路线很直观。找到另一具尸体后，回头往铁门旁扔个手雷，进去捡到**【第 8 个宝物】**。

从显示为绿灯的门进入，使用同样方法通过毒气，全灭敌人后爬上地面上闪亮着的核心组件，利用它跳上断掉的梯子，然后一路行走到另一侧，打爆窗户旁的油桶后用绳子进入，拉下机关后核心组件开始发威，需要拖着它走，来时路上发亮的东西现在全部都带电了，不过只要将它们扯一扯就能让电时隐时现，趁不带电的时候跑过去吧，最后拉开大门，核心组件会自动进入。从系统崩溃的门回到电磁枪那里。

先把盾牌兵解决，然后控制电磁枪，按住 L1 键把左前方的移动平台尽量吸到右边，之后用 R1 将电磁枪往右边打，可以尝试连续射击其轮轴，也能够试试先打平台下方，再连续射击其轮轴，一定到打到最里侧，接着把电磁枪往右转一点，把发红的“H”管道上方的几个小箱子吸下来，随后将右侧的大箱子吸一个到空隙

倒霉的劳拉

有些平台看似可以抓，但即使劳拉跳得再近也抓不了，而有些地面上的缝隙看起来再小，劳拉也能非常轻易地就掉下去。第三章中的那些脚手架就是这样。请务必在摆荡时看准方向，有时即使偏上那么一点，也会让劳拉坠入深渊。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

下方，再放上一个小箱子垫脚，爬上墙缝后顺着刚才辛苦搭的路走，到达最右侧的平台往右转就能看到**【第 9 个宝物】**了，摆荡过去捡起来。跳到盾牌兵出现的地方进门，接下来的位置还是老方法，不过对操作的要求稍微增加了一点，进入右边的门开始 BOSS 战。



BOSS 战

很干脆的一场战斗，打法固定，一开始就去拉场地周围的四个开关，只要看到地面冒出火焰就往旁边躲，拉开关的时候有无敌时间，全部成功后到中央启动电磁枪，迅速攻击四个大白球直到它们全部带电，然后离开电磁枪将中央发亮的东西扯下来。不出意外的话，BOSS 会在你快要打完第四个球时将你推下来，这时要迅速归位否则会浪费更多时间。BOSS 惟一有威胁的攻击就是地面的爆炸，它自己冲上来的几率很小，不过即使被打中也不算太疼。

第六章 England

宝物数量：15

在初始位置调整视角，找到上方的通风口，把闪亮的铁门扯下来，然后在附近找到箱子拉过来垫脚，爬上去后马上就能看到**【第 1 个宝物】**，从另一个通风口翻出去后，借助窗户的边缘与墙壁翻过铁网，落地打开开关，顺着左边的管道走，从变成绿灯的门回到屋内。

拔起第一把剑进门，打开手电筒往右前方看，这个小窗口里就有**【第 2 个宝物】**，注意要跳进去。拿到宝物后返回，一路摆荡，把吊桥拉下来后要迅速跳回上一根横杆，等桥快要完全落下时再立刻跳过去通过。射击吊环让重物落下垫脚，过去后先别拔剑，在右后方有个不起眼的小洞，开手电筒就很容易看清，里面有**【第 3 个宝物】**。

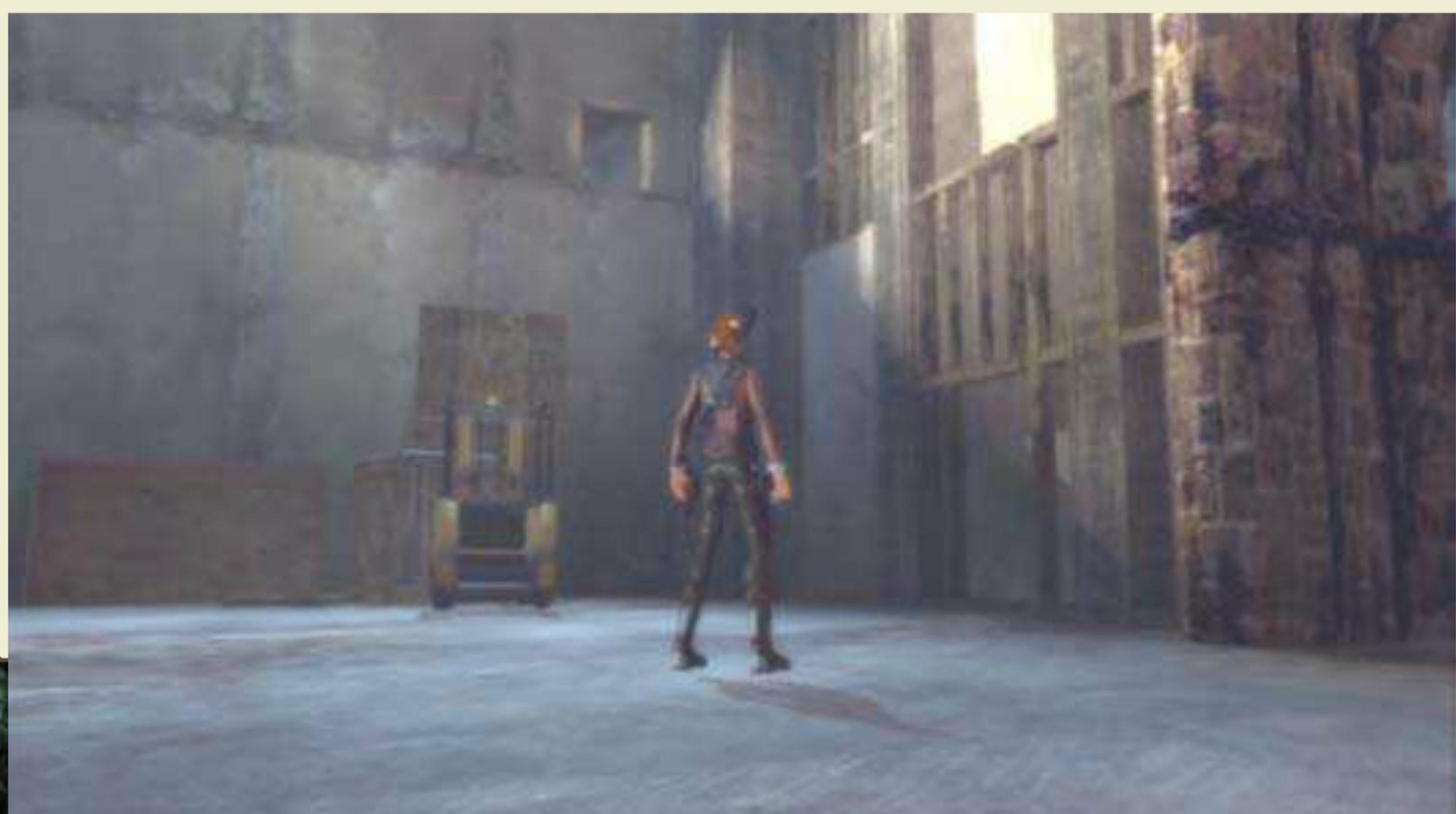
进门后找到房屋上方一个通风口，把车子开过来叠两个箱子，爬上去捡到**【第 4 个宝物】**，运货车不是很好开，需要有点耐心。接着开车下去撞烂棺材取得**【第 5 个宝物】**，继续开车把左边的箱子弄开，撞墙前进，路上的机关全部无视，用车把铁门推上去之后，不远就跟这倒霉的车说再见了。

QTE 之后一出去的右手边就有**【第 6 个宝物】**，往左走下楼前，前方上面一点还有**【第 7 个宝物】**，直接像第一章那样把它们扯过来就行。下楼梯后顺着左边墙壁走，接着一路往下的时候会有一处裂缝明显可以翻进去，里面有**【第8个宝物】**，需要注意的是如果你一不小心松开手跳下去的话，就会立刻到达存盘点，错过的话就只能下次再来拿了。

来到冒出火焰的位置，中间的箱子不要乱拉，因为前方并没有能够让劳拉和箱子一起移动的东西，将箱子拉一点点就能跳过去了，后面的火焰还要算好出火的时间，通过后把箱子拉过来垫脚，翻过去。落地后拉下左边的开关，把身后的箱子拉过来，推着先走左边，这个房间的角落里还有**【第 9 个宝物】**，然后用箱子垫脚跳到上方，把写有 I 的石门往里推，然后原路返回，把箱子拖回中间，再推到前方的发大房间去，靠在右边，翻上去把写有 II 的石门也推进去，最后把两个箱子都推到火里面垫脚。

继续往前走跳入水池，起水后用力拉起吊灯，松手砸烂对面的铁栅栏，拿到**【第 10 个宝物】**，回头把另一个大吊灯撞开铁栅栏，将里面的棺木拉出来，利用两侧的灯座尽量把棺木拖得越靠近门口越好，





然后赶紧跳上岸，转身把棺木拖上岸放到开关上，终于可以进门了。再次跳进水里，立刻右转潜入水底，把**【第 11 个宝物】**捡到。打开角落的水闸，棺木就被冲下去了，站在棺木上往回拉，从对面的洞口跳过去。第二个水闸打开前先把**【第 12 个宝物】**的位置看清楚（视角有点别扭），打开水闸后就立刻上棺木，到达相应位置就立刻动手，这个过程中如果视角一不小心变到水下了，就下水再回到棺木上即可。入手物品后原路返回，再次跳过洞口就会被水流冲走。

一直往前游到上岸，将右边的路灯与其他两个灯拉到同一个方向，然后来到左边的灯面前，把左边的灯往左拉九十度，再从最左边上去，然后顺着路往右走，中央上方的大吊灯可以用来当做摆荡的道具，借助铁链来到房顶后，绕过前方的小亭子，在右边的角落找到**【第 13 个宝物】**。顺着铁链进入建筑物内部，围着棺木跑跑触发剧情，将这个棺木拖到另一侧断裂的石柱下面，垫脚跳上石柱，把吊灯拉到到处乱晃，晃得越厉害越好，再跳上面前的绳索别动，这是钟和灯会因撞击发生发出声音，剧情后出门，准备 BOSS 战。



BOSS 战

打法依旧很固定，射击大钟，当水怪看着钟的时候就立刻拉动机关狠狠地砸水怪一下，四个钟全用上就能把 BOSS 干掉了。

从水怪的尸体上走过去，往前走一段 BOSS 会再追来，QTE 解决就行了，在过场里就能看到**【第 14 个宝物】**，先把铁圈打掉，然后利用铁门上的大锁，抓住上方的绳子，取得宝物后荡到对面打开机关。原路返回到之前一路向下的大厅底层，把左边写有 III 的石门推进去，会有新的门打开，进去捡到**【第 15 个宝物】**。一直往回走到当时找到运货车的地方，本章结束。

第七章 Nepal

宝物数量：16



将起点处看做第一个存盘点，当到达第二个存盘点后，从前方悬挂往下，就能找到【第 1 个宝物】。跳过三个冰柱，爬到最上层前先悬挂在边缘，慢慢移动到右边，捡到【第 2 个宝物】后返回，用手雷炸开薄冰进去，然后沿着可行的路线慢慢往下走，当利用一处上方闪亮物摆荡到对面并落地后，立刻回头，注意看右边的冰隐隐约约在闪，打开后跳过去捡【第 3 个宝物】看到第一个闪亮的残骸部件后，旁边就有一个破旧的螺旋桨，翻滚过去的右边可以捡到【第 4 个宝物】。

把闪光的部件拖到悬崖边，先用手枪虐死下方的动物，暂时不要去飞机残骸那里，而是走上残骸右边很明显的小路，一定要把对面的东西扯下来再跳，不然会被坑，里面就是【第 5 个宝物】。把场地内的部件拿过来垫在飞机的尾部，走进机舱，QTE 后从前方悬崖一路滑下去。落地后马上左转能看见一个门，里面有【第 6 个宝物】，老规矩拉过来。一直往前走，来到两个冰柱的位置，在第二根柱子上能看到【第 7 个宝物】，先跳上平台，然后马上跳到对面，来到可以站脚的位置后，调整视角，把宝物直接拉过来。得到宝物后转身，但是不要马上往左上跳了，应该悬挂在平台上往右侧走，然后放手往下，【第 8 个宝物】就在下面。

出洞后遭遇杂兵战，左上方的薄冰很明显可以打碎，【第 9 个宝物】就在那里。河流的最左边有个小岔路，里面有【第 10 个宝物】，而【第 11 个宝物】就在手拿榴弹枪的人的右边，拿到后转身，利用上方的钟荡到对面。滑过去后，从冰面滑下，左转就是【第 12 个宝物】，洞里的水碰到会扣血。在浮动冰块不停移动的洞穴内，左边有【第 13 个宝物】。杀死动物后，从右边的楼梯下去，再右转，这堵墙可以用枪打掉，里面是【第 14 个宝物】，捡到后从中央一路荡到对面，【第 15、16 个宝物】分别在佛像左边与右边的走廊上。

天平谜题很简单，就是操作起来比较麻烦，把两个大箱子拉到几乎贴着天平的位置，把木头大箱子往天平上拉一半（靠边点），然后把木头小箱子踢上去，把木头大箱子挪开，然后再去另一边把金色箱子放上天平，急着把木头大箱子也拉上小箱子所在的天平，最后就可以去把金箱子拉到中间压住开关，门也会打开。进门获得巨强无比的剑，用它砍开一层大门出去，一连串的跳跃来到对面就行，速度越快越好。





第八章 Bolivia Redux

宝物数量：－



纯战斗关卡，拿起获得的剑跟敌人拼命，敌人挂掉后掉落的急救包留好，打最终 BOSS 时用得到。

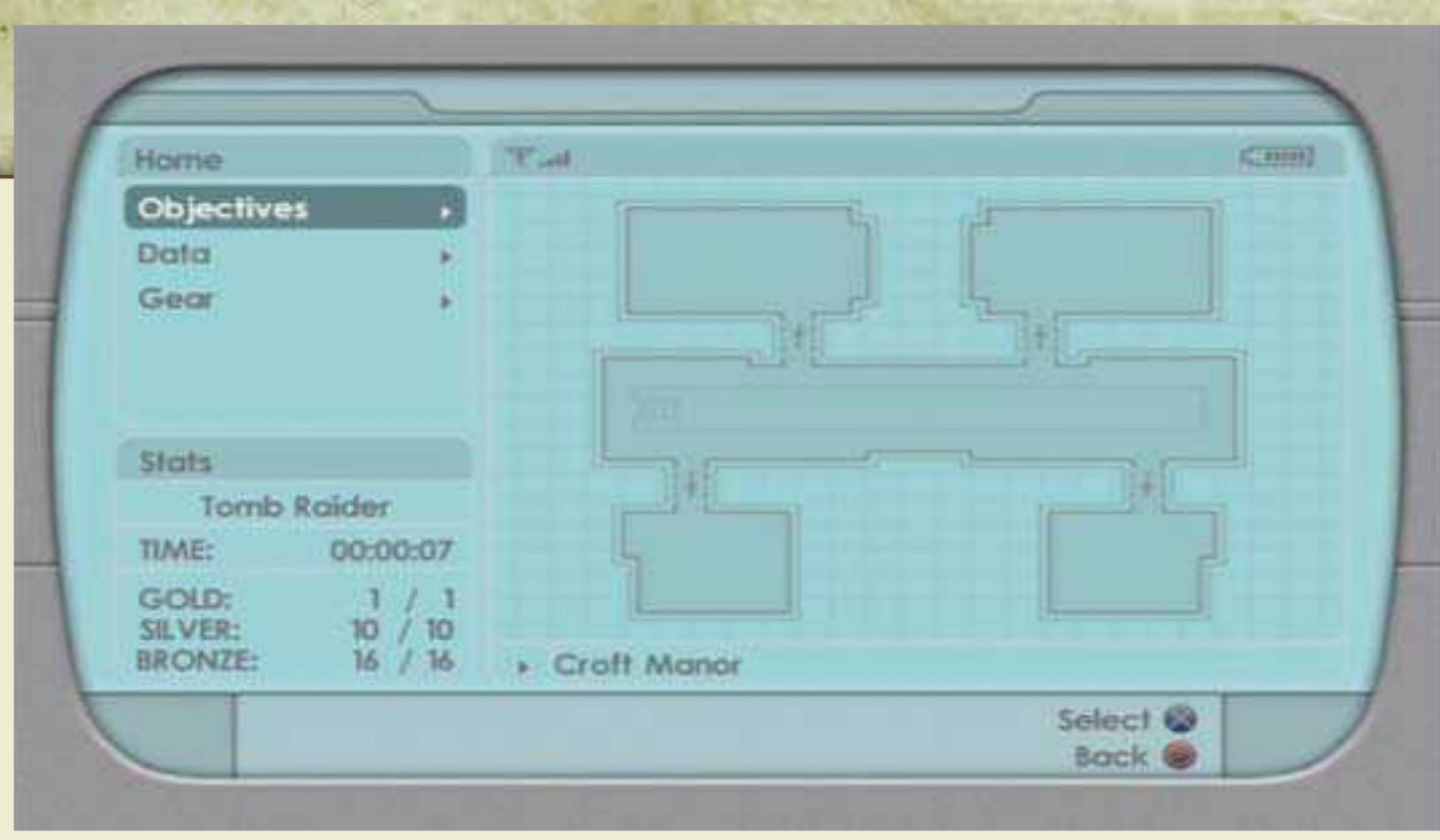
最终战

打法简单到不能再简单，就是拿起剑不停放剑气就行了，一边跑一边砍，BOSS 掉下来就上去按△，BOSS 会恢复体力数次，不过很显然劳拉获胜只是时间问题。需要注意的有两点，第一是不要被 BOSS 打下悬崖，第二是 QTE 要及时靠近并输入，否则 BOSS 会回复大量体力。

劳拉庄园寻宝之旅

除了主线流程的宝物外，劳拉的庄园还有剩余的二十七个宝物，将它们全部拿到才能解开相应的奖杯或服装，下文就会如何拿到这些宝物进行了讲解。刚进入劳拉庄园时，劳拉的手上是没有任何道具的，需要去相应位置取得，首当其冲要拿到的就是位于大厅右侧保险柜中的绳索，只要调查地上放着的那台闪着绿灯的电脑，保险柜就会打开。

如图所示，左上方的房间为 1 号房间，右上方的房间为 2 号房间，而左下和右下的房间则分别为 3 号与 4 号房间。



信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

穿越了 游戏中的部分场景与跳跃会让我产生是在玩《波斯王子》的错觉，终于在某一次的攀爬中，我一不小心企图沿着墙跑，结果是悲剧的。

1 号房间



宝物01：直接跳进右侧水池，池底。



宝物02：将双侧斜坡面前的横杆向右拉九十度，然后一路跳上右边斜坡，并往墙壁上跳，接着往左跳，来到左侧斜坡上方时松手，滑到跟前时起跳即可获得。



宝物03：与取得宝物02一样的方法跳上右边斜坡右侧的墙壁，这次往右走，一直跳到铁梯上再往左跳，入手。



宝物04：回到铁梯上，这次改走右边的水泥墙，一直往右跳，到达铁杆上后，先转过头来再松手，劳拉会自动抓住下层的边缘，入手。



宝物05：落到地面，把铁梯的角度扯一下，再次跳上铁梯，爬到顶部后往右跳，等乘坐的平台靠近前面的平台，跳过去，入手。



宝物06：勇敢跳向正前方的墙缝，然后往右走，绿色的东西是可以抓的，经过摆荡一路来到最右边，左侧就是宝物。



宝物07：往回跳到第二根横杆上，让劳拉面朝墙壁走到最里侧，松手后会抓住下方墙壁，调整视角看准位置，松手跳下去，入手。



宝物08：回到水池边，面对墙上绿色的那一段东西，把右边闪亮的物体拉一下，然后从左边的石头一路跳到墙面，并进而继续往右跳到刚才拉出的墙壁的横杆上，往中央的平台上跳，中间记得调整好角度，最后把平台拉到宝物跟前，跳过去即可入手，并借助两跟横杆安全落地。



宝物09：回到宝物08一开始起跳的地方，把半圆形的金属扯一下，路就铺好了，一路跳进到左边的最角落，入手。

2 号房间



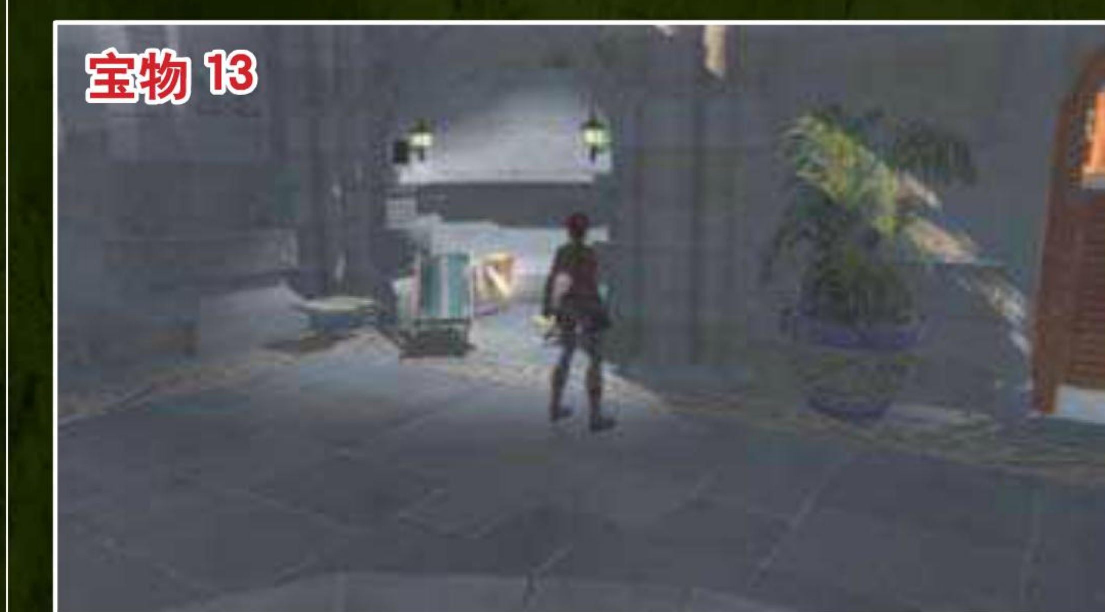
宝物10：跳进水池，在池底。



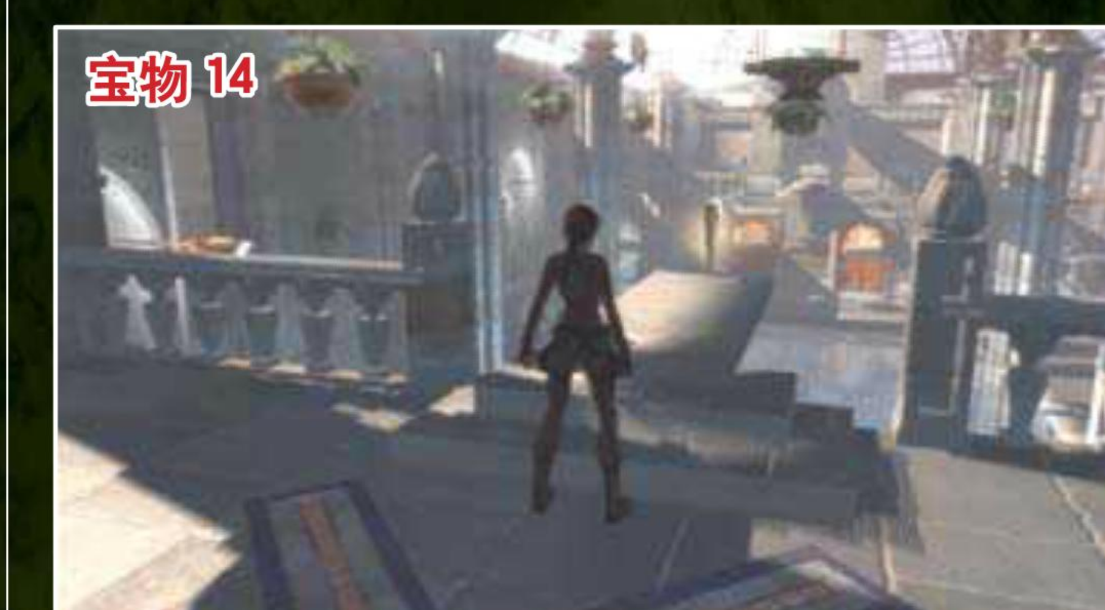
宝物11：拉池底的开关，从打开的门游进去，入手。



宝物12：绕场一周将所有的鱼雕像拉出来，一个鱼雕像的背后就是，将这个雕像一直推到水池边。另外把那个人形雕像的长矛也给扯出来。



宝物13：推所有鱼雕像时顺便捡到，在很显眼的两个椅子之间。



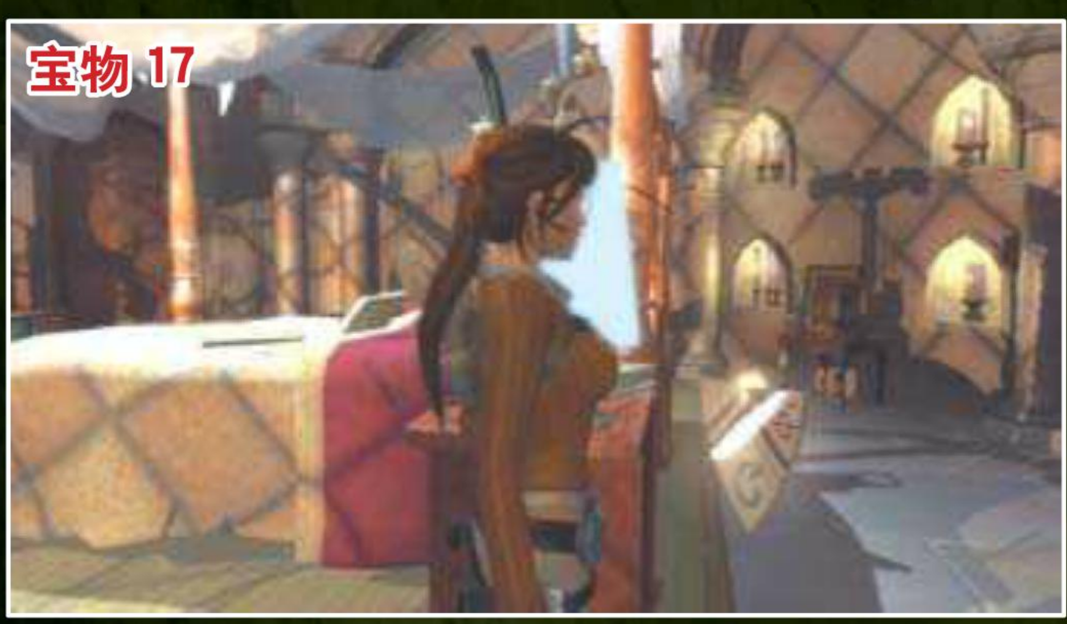
宝物14：从并排放好的三个椅子右侧的鱼雕像往上爬，然后一直向右走到对面二层的平台，在中央伸出来的一段水泥台上捡到。

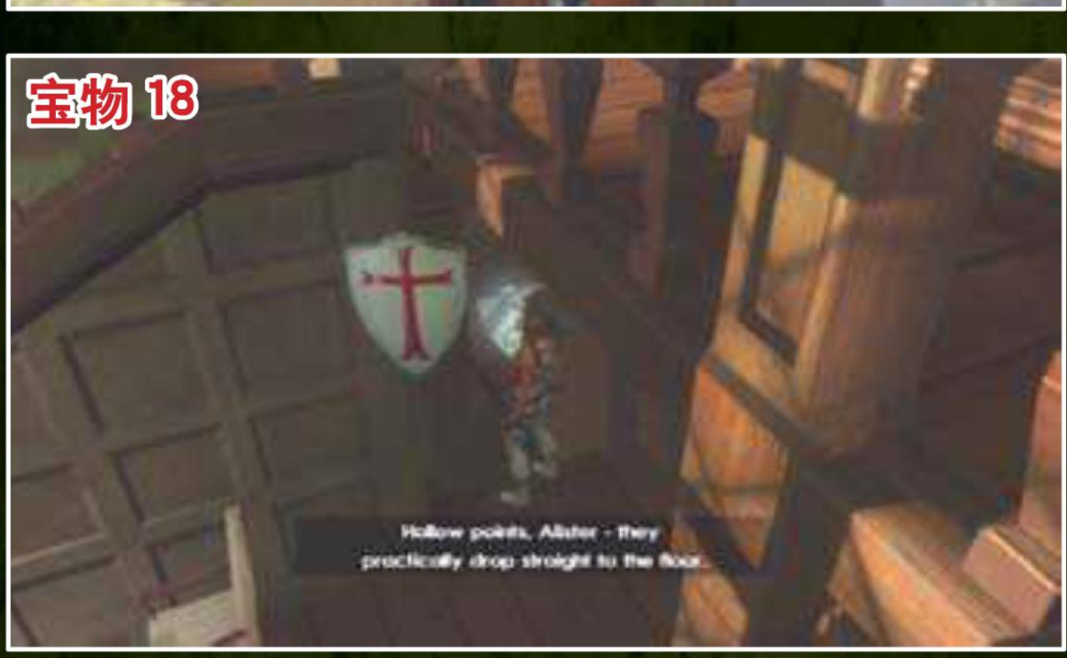


宝物15：把两座雕像转到面对面，然后去按新出现的面具，接着走大厅的另外一侧来到对面的二层平台，右侧的鱼雕像后面就是。顺便可以收了一旁正在闪光的望远镜。



宝物16：转身把对面鱼雕像头上的球扯下来拉到中央的开关部，房间中央会落下一个平台。用下层那个之前被推到池边的鱼雕像垫脚，跳到中央平台后，扯一扯让其晃动起来，跳上对面平台，入手。







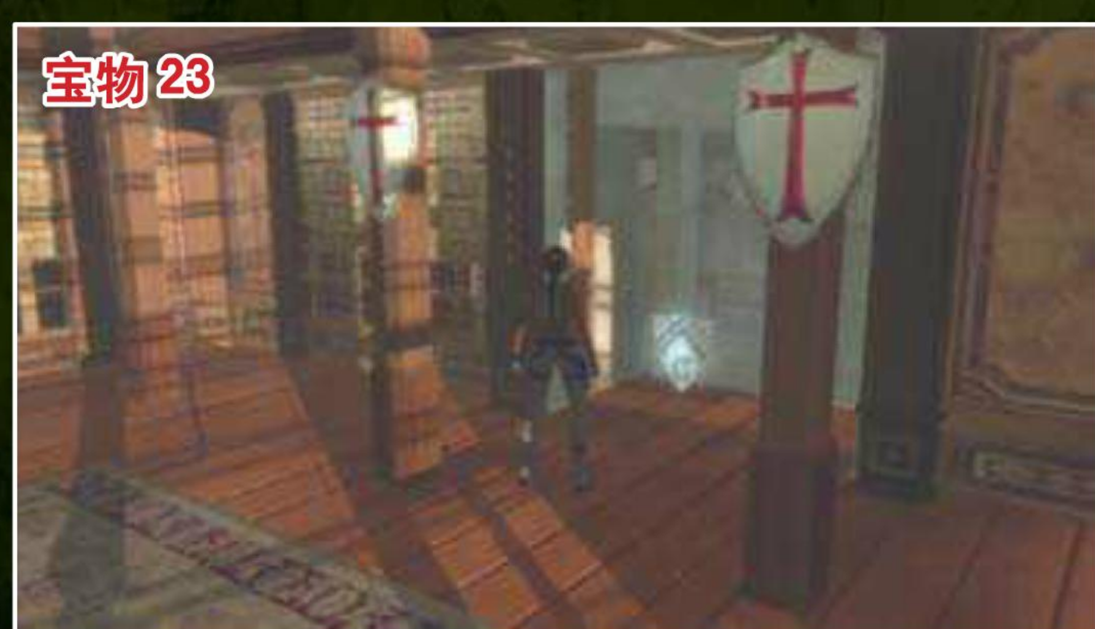


从大厅楼梯的左侧上去，直接来到最里侧的4号房间，进去后扭动两把剑，取得双枪。同房间里床的背后是【宝物17】。原路返回大厅，这次需要去的是3号房间，一进3号房间的门就向右看，有一张脆弱的木板，用枪打掉，拿到【宝物18】后把里面的书架拉出来，推到书桌左边白色的开关上放好，要反复挪动直到看到书架往下沉了一些才行，顺便拿了桌上的手电筒，接着把书桌右上方的书架给扯掉下来，推到右边，放好后会开启一道暗门，但先别进去。

上二楼，一进房间右边的地上就是【宝物19】，然后去左边角落扭动剑，门打开后得到【宝物20】。进入暗门，打开电筒，路中央就是【宝物21】，右转，绕过箱子堆，碰一下后面黄色的面具，然后阅读翻过来的石碑，读完后往左看有三个箱子，打掉后找到【宝物22】。继续往前走触摸另一个面具，然后一路返回大厅，并前往2号房间，来到两个人形雕像所在的二层，把它们转成背靠背，并阅读出现的石碑。回到有暗道的3号房间，一进门会发现劳拉的右手边有本伸出来的蓝色的书，推进去，然后上二楼，路上的蓝色书先别动，先去里屋把那本绿色的书推了，再推这个，最后下到一楼把红色的书推进去，暗门打开，得到【宝物23】。



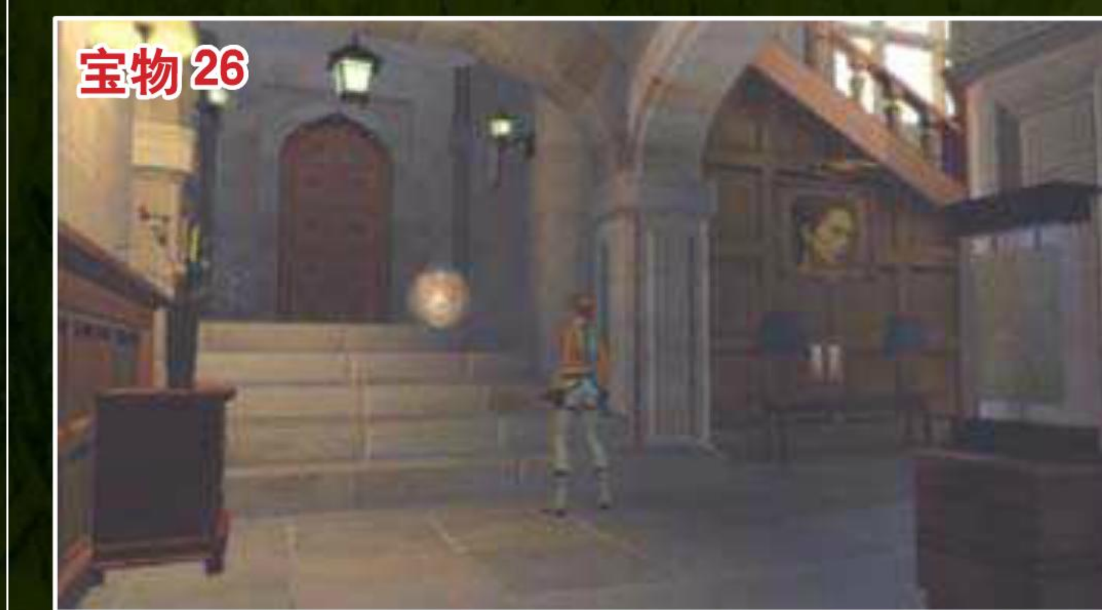


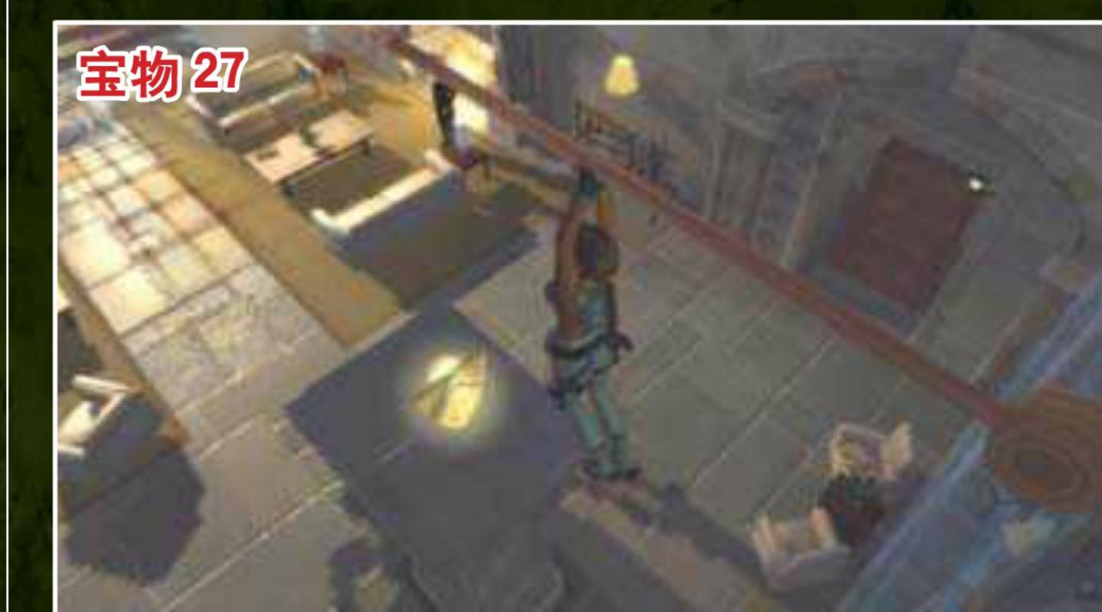


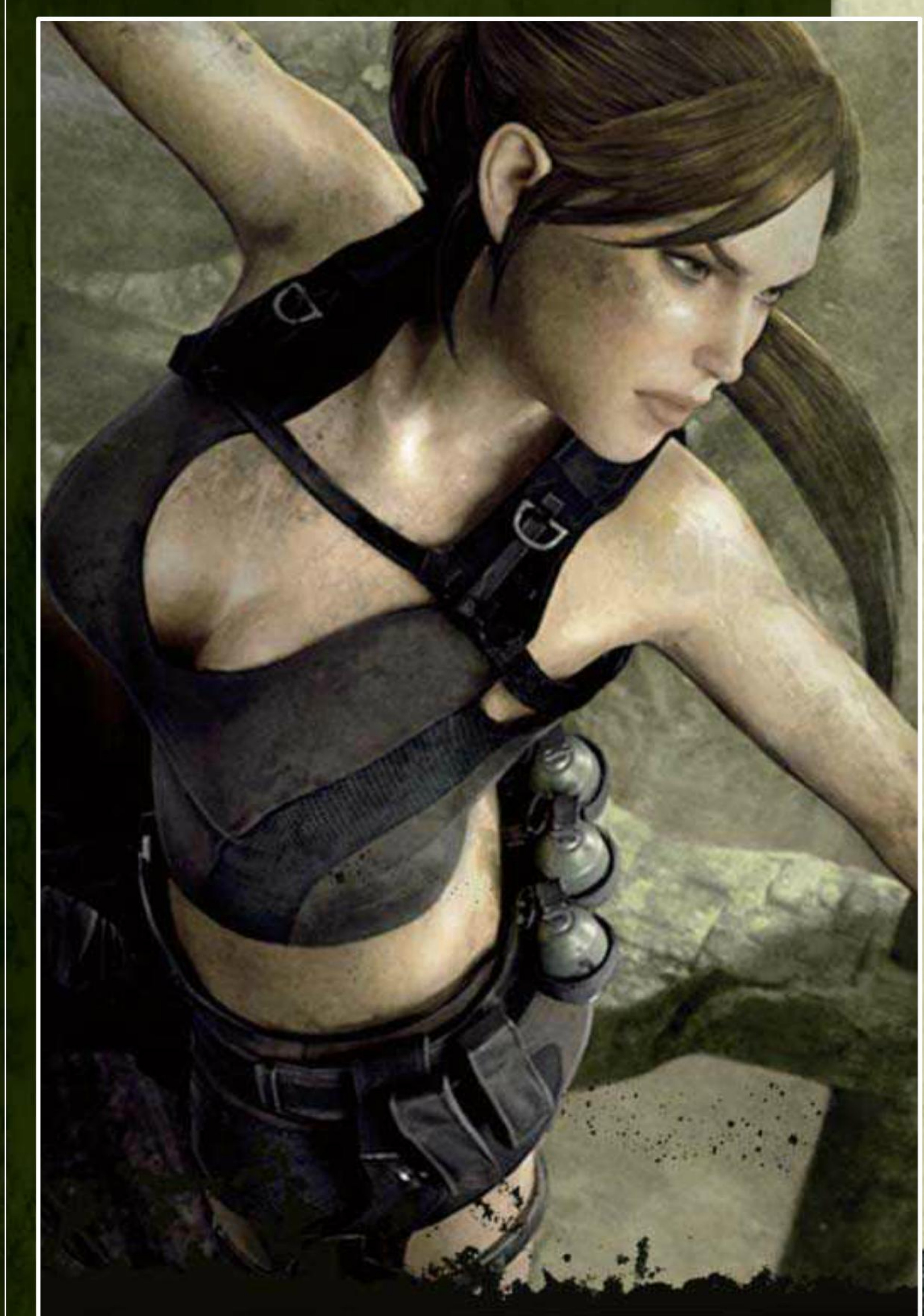




返回大厅，一来到大厅区域就左转，把上面闪光的东西扯一下，得到【宝物24】。转身走到走廊尽头，把黄色面具碰一下，然后左转把一排铁杆扯下来，跳到对面，把右边的黄色面具再碰一下。转身，走到走廊尽头，把上方的水泥块用手枪打进去，得到【宝物25】。下楼后右转，在大厅的角落找到【宝物26】。将地面上出现的雕像转到面朝楼梯口，自己站到楼梯口前的开关上，最后一个【宝物27】出现，从上层的横杆上落下即可获得。







信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

《古墓丽影 传奇》奖杯列表

本作的白金之路上几乎没有特别麻烦的奖杯，大部分的杯顺顺利利就拿下来了。正所谓“时间就是生命”，能更快达到白金的目的自然最好了，考虑到本作的主线流程难度并不高，因此最好第一次就以困难难度开始游戏。最理想的情况下，两遍就能拿下白金。

Most Rewarding
铜杯

取得条件：获得一个宝物。
奖杯说明：随便捡一个宝物就能解开了。

Style Points
铜杯

取得条件：在一次特殊射击中，杀死一名敌人。
奖杯说明：就是用踩着敌人后速度变慢的那种射击方式干掉一名敌人即可。

Out With A Bang
铜杯

取得条件：用油桶炸死一个敌人。
奖杯说明：当场景中有△键提示的时候，大部分都是油桶，特别是第二章一开始的那场战斗，趁机解开吧。

Bronze In Pocket
铜杯

取得条件：得到五个铜宝物。
奖杯说明：由于游戏中金、银、铜三色的宝物全部收集完毕各有一个奖杯，因此所有宝物的位置都在流程攻略中标出，并且没有特别指明是什么种类的，大家只要悉数收集完毕就好了。

The Professional
铜杯

取得条件：一次不死通过第一章。
奖杯说明：这个要求其实比较简单，只要稳妥点不失误就绝对能过，保险起见可以使用简单难度进行游戏。

Gooooooooooooooooooooooooal!
铜杯

取得条件：将足球踢到教堂的门上。
奖杯说明：第二章一开始的位置有个足球，要将这个球一直踢进即将发生剧情的门内，剧情结束后把敌人全部干掉，接着只要把足球慢慢踢到教堂门口，最后再来上一脚就行了。

Kill (With) Your Television
铜杯

取得条件：用电视机杀死一名敌人。
奖杯说明：第三章中，一开始的大厅会发生战斗，中央就有几台电视机，按△键就能打下来，下方有敌人站着的时候就射击电视就行了。不要觉得敌人走得还不够近，因为等你把电视机打下来你就会明白，敌人其实不是被电视砸死的，而是被电视给“挤”死的。

THERE ARE FOUR LIGHTS
铜杯

取得条件：打坏四盏灯。
奖杯说明：在第四章有个巨大的洞穴，里面不仅有河流，两边还各有一个大转盘，这个洞穴里有不少灯，把它们全部都打坏就行了。

Go for the Gold
铜杯

取得条件：得到一个金宝物。
奖杯说明：前文的流程攻略中给出了每个宝物的位置，因此这个奖杯没理由错过。不过有一点有必要强调一下，如果劳拉在捡到宝物后还没到达存盘点就挂了，继续游戏时虽然可以看到宝物还是在原位，但实际上系统已经记录过了，换言之，宝物只要摸到就是你的，即使是死亡也拿你没辙。

A Bigger Bang
铜杯

取得条件：一个油桶炸死两个敌人。
奖杯说明：运气好的话，在第二章就能解开，就算一时没有成功也没关系，因为游戏中的油桶非常多，而且都是放置在人多的地方。

Superior Firepower
铜杯

取得条件：不用双手武器完成第三章。
奖杯说明：这个铜杯稍微有点麻烦，因为当敌人的武器用完时，系统就会自动为玩家把枪换回手枪，这么一来很有可能造成一失足成千古恨的局面，惟一有效的避免方式就是全程都采用点射，并且密切关注子弹的剩余情况。一开始只有手枪，这时应该靠近并锁定敌人后按△键，把敌人给踢死，等他的武器掉落就赶紧捡起来。每次准备开枪前，一定要确认是什么枪，如果担心按△键时场景互动会影响到双枪奖杯，可以多用手雷，还有就是如果劳拉挂掉了，敌人的枪可是会被系统收走的，不要忘记了。这个奖杯在进入BOSS战时就会解开，因此我们可以放心地用枪打BOSS。

Biggest Bang for the Buck
铜杯

取得条件：摩托车战时用一个油桶炸死两个敌人。
奖杯说明：摩托车战一共只有两场，这个奖杯建议在第二章时解决，因为另一个摩托车战不仅道路宽阔，有杀伤力较高的汽车添麻烦，还对劳拉骑车的速度有要求。第一次打第二章的摩托战时，把敌人冲来的规律和油罐集中出现的区域或路段记忆一下，在合适的时候甚至可以不开枪，等敌人都堆在一起然后看准机会炸飞，只要能炸死两个就赢了。这个奖杯需要一定的耐心，往往是碰巧就过了，反之，卡住的话很叫人心烦。

Just Dandy in the Andes
铜杯

取得条件：完成第一章。
奖杯说明：剧情奖杯。

Box Cutter
铜杯

取得条件：第二章的摩托战中撞烂十个木箱。
奖杯说明：开车朝着箱子上撞就可以了。

Bronze Age Warriror
铜杯

取得条件：得到三十五个铜宝物。
奖杯说明：完成收集途中就会解开的奖杯。

Queen of the Bronze Age
铜杯

取得条件：收集六十个铜宝物。
奖杯说明：完成收集途中就会解开的奖杯。

Double Style Points
银杯

取得条件：在一次特殊攻击中，杀死两名敌人。
奖杯说明：最好的解锁地点是在第一章，有一处剧情是两个敌人背对着劳拉说话，距离很紧，迅速冲过去发动并将两人全部打死即可。如果第一次发动特殊攻击就打死了两个人，那么这个奖杯会与“Style Points”的奖杯一同解开。

5 Golden Things
银杯

取得条件：得到五个金宝物。
奖杯说明：金宝物一般都是每一章里相对最难发现，或取得条件最麻烦的宝物，且每章只有一个。

30 Pieces of Silver
银杯

取得条件：得到三十个银宝物。
奖杯说明：完成收集途中就会解开的奖杯。

Copper and Tin for the Win
银杯

取得条件：得到全部铜宝物。
奖杯说明：完成收集途中就会解开的奖杯。

You Wear It Well
银杯

取得条件：解锁全部劳拉的服装。
奖杯说明：前文已经说到，劳拉的全服装只要收集齐所有宝物并通过全部时间挑战就能解锁，不过有这么一点需要大家注意一下。如果之前有章节不慎遗漏了宝物，玩家以选择章节的方式回到游戏中，拿到宝物后只要调出暂停菜单，选择“Save Rewards”，系统就会单独为你储存当前的的宝物状态，按理说这时就能退出去挑战其他章节了，但收集本章全宝物的服装奖励却是通关后才会结算的，因此你还必须把这章打完才能拿到服装。倘若之前你拿齐宝物就退出了，也不用着急，只需要再选择章节一次，从头到尾把这一章跑完就行了，服装还是会解锁给你。

Good Time in Level 1
银杯

取得条件：完成第一章的时间挑战。
奖杯说明：时限为12分30秒。

Good Time in Level 2
银杯

取得条件：完成第二章的时间挑战。
奖杯说明：时限为21分30秒。

Good Time in Level 3
银杯

取得条件：完成第三章的时间挑战。
奖杯说明：时限为12分15秒。

Good Time in Level 4
银杯

取得条件：完成第四章的时间挑战。
奖杯说明：时限为20分钟。

Good Time in Level 5
银杯

取得条件：完成第五章的时间挑战。
奖杯说明：时限为27分10秒。

Good Time in Level 6
银杯

取得条件：完成第六章的时间挑战。
奖杯说明：时限为27分钟。

Good Time in Level 7
银杯

取得条件：完成第七章的时间挑战。
奖杯说明：时限为13分40秒。

You Got the Silver
银杯

取得条件：得到全部银宝物。
奖杯说明：完成收集途中就会解开的奖杯。

A Job Well Done
银杯

取得条件：以简单或普通难度完成游戏。
奖杯说明：难度奖杯是“向下兼容”的，以困难难度通关时这个奖杯也会解开。

The Hard Way
金杯

取得条件：以困难难度完成游戏。
奖杯说明：看了流程攻略中的一些描述，大家也能猜出本作的难度并不高，因为整个流程几乎没有能够称得上难点的战斗，强烈推荐第一遍直接上困难难度，这样能省去不少时间。

Gold Hoarder
金杯

取得条件：得到全部金宝物。
奖杯说明：完成收集就会解开的奖杯。

Have a Good Time All the Time
金杯

取得条件：完成全部章节的时间挑战。
奖杯说明：前面七章的时间挑战完成后，还要继续进行第八章的时间挑战，最终BOSS的打法和主线流程没有什么区别，只是这次更讲究效率，不要多给BOSS回血的机会就行。

Back in the Day
铜杯

取得条件：完成第二章。
奖杯说明：剧情奖杯。

Thank you, Tokyo. Goodnight!
铜杯

取得条件：完成第三章。
奖杯说明：剧情奖杯。

This Is Ghana Be Good
铜杯

取得条件：完成第四章。
奖杯说明：剧情奖杯。

The Cold War Kid
铜杯

取得条件：完成第五章。
奖杯说明：剧情奖杯。

Great Briton
铜杯

取得条件：完成第六章。
奖杯说明：剧情奖杯。

It's Nepal Good
铜杯

取得条件：完成第七章。
奖杯说明：剧情奖杯。

Survival of the Fittest
铜杯

取得条件：在第四章的BOSS战中坚持5分钟。
奖杯说明：第四章的BOSS攻击方式只有两种，一种是扔手雷，另一种是近身攻击。这里提供两种坚持5分钟的办法，一种是不理会BOSS，自顾自的绕着场地外围一圈圈地跑，这么做的话，BOSS扔手雷这招就完全失效，有时还会笨到把自己炸飞，如果他从背后冲过来近身攻击，他一靠近就跳一下，近身攻击也就打不到劳拉了，不过由于游戏的自动锁定，跳的时候有时会被系统默认为往BOSS身上跳……还好这种事情发生得不算太多。第二种就是一开场就锁定住BOSS，但是不开枪，以他的行动为基准来躲避，这样可以避免误操作，但相比之下要稍微累一点。与BOSS一直耗到奖杯弹出，然后就立刻动手干掉他。

History Buff
铜杯

取得条件：聆听亚瑟王的事迹。
奖杯说明：第六章刚开始的时候，会有许多讲述亚瑟王生平事迹的小舞台，走过去按下按钮就会有录音自动开始解说，劳拉只用走过去将所有的按钮都按一遍，奖杯就会解开了。

Master of Tomb Raider: Legend
白金

取得条件：获得其他全部奖杯。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



古墓丽影 周年纪念

基本系统与操作参考前面的系统介绍。本作没有手电筒和望远镜，没有枪械以外的攻击方式，没有驾驶元素，其他部分均与《古墓丽影 传奇》相同。

特有系统解说

除了共通的操作外，由于本作是系列初代的重制，因此没有驾驶成分；由于动作引擎调整有限，也没有其他两作花样繁多的战斗技巧，更没有近身攻击；不过周年纪念版也有自己独到的战斗系统：爆头。

爆头的操作方法类似“一闪”首先我们要不断攻击敌人积攒他们的怒槽，直到他们的头部发出粉红色光圈，这时候敌人会向我们冲来，在快打到我们的时候画面会变红变慢，这时候推左摇杆至任意方向加○键就可以回避，同时画面上出现两个白色锁定圈，当白色锁定圈汇集到敌人弱点上就会变为红色，这时候射击即可爆头，注意在整个过程中我们都不是无敌的，一定要把握好时机。

由于游戏难度比较高，所以其实攻略里能教的东西有限，只有多熟悉操作并高度集中精神才能顺利攻关。

秘鲁

关卡1 MOUNTAIN CAVE

上来之后是相当于基础操作教学的部分，按照指示跳到对面墙上，顺着墙上的扶手爬过去，最后回来到一个明显跳不过去的深沟，看看头上，有一个明显的钩索标志，还等什么呢，跳起来扔出钩索荡过去吧！

向着面前宏伟的大门跑去，导游说了几句鸟语之后会提示我们大门打不开（真是的，要你个导游干嘛……），从两面向大门左手边的石台阶爬上去，通过钩索挡到对面，然后再从对面向上爬到高台上打开开关。

没想到开门之后导游丧命狼口，从下面开始，劳拉只能孤身奋战了。

进入墓室之后一路前行，踩下地板上的开关后会触发飞箭机关，这里可以解除这两个机关，首不要进入飞箭阵，在飞箭阵前转身向左就能看见一个可以攀爬的阶梯，爬上去可以解除第一个开关；解除第一个开关之后直接向后跳，之后向左攀爬可以找到第二个开关，将其拉下后飞箭


图 001


图 002


图 003

阵彻底失效，同时也能解开**奖杯“Bilateral Disarmament”**。

大摇大摆地通过这里之后会来到一间宽阔的房间，顺着断掉的木桥跳到如图（图 001）位置后不要急着向左前进，向后转身可以看见一个平台（图 002），一路前进可以看见一个闪光的**收集品**（图 003），在最临近那个收集品的平台上，你可以发现直接跳是跳不过去的，不过利用平台结构的话可以跳过去，平台前端有一个斜坡，在斜坡上滑行一小段之后起跳就可以来到对面的平台拿到收集品（图 004），顺便解开**奖杯“Getting the Goods”**。


图 004

拿到奖杯后向对面跳，向左爬之后落下，顺着面前看似一马平川的大道前进。跑着跑着出了问题，迎面来了几只吸血蝙蝠，不过对于我们的女冒险家来说自然是小菜一碟，掏枪开打！干掉几只蝙蝠后面前出现了岔道，左手的岔道是死路一条，不过可以在这里找到一个大药包，站在放药包的高台前面的石台阶上，跳到对面就可以拿到。


图 005


图 006

之后沿路前进，消灭几只吸血蝙蝠后来到如图场景（图 005），利用钩索抓住头顶上铜环，这里不要马上滑下去继续前进，调整钩索高度之后我们可以发现对面有一个可以抓住的地方（图 006），荡过去飞身一跃抓住它向左爬，向上跳跃后来到如图位置向身后跳（图 007），落下一层之后爬到下一层的尽头（图 008），再跳到身后的平台上就能发现第二个**收集品**（图 009），见到之后可以在平台下方发现一个能抓住的地方，直接下落即可。

之后可以在场景中发现一条通向墓室的大门，拉下门边的开关进去来到吊桥场景。先不要上桥，来到场景最下方干掉两头狼之后可以在左手边发现一个小药包，可能细心的同学会在这里发现收集品，不过目前拿不到。上吊桥走到一半桥会断掉，顺着断桥爬上去来到对面。一路向上来到一个阳光明媚的地方，除了刺目的阳光外这里我们会看到一个飘荡的绳子，跳过去抓住绳子可以荡到对面，不过不要着急，为了寻找收集品我们得先顺着绳子滑下去，下到最底层会出现一只……熊！没错，就是那种可以一巴掌拍掉人脑袋的生物……不过这里我们倒可以比较轻松地干掉它，只要随便站在一个有点高度的平台上，那么这只傻熊就会呆呆地在下面吃子弹不还手。消灭它之后走到这个小胡同里（图 010），扳动机关开门即可找到**收集品**（图 011）。至此，本小关全部收集品到手（红字）。绕一个大弯返回刚才有绳子的场景就可以通过绳子荡过去了。


图 007


图 008


图 009


图 010


图 011

来到一个有横杆的场景（图 012），借助横杆跳过去来到对面继续前进。来到一扇大门前，大家可不要一激动就飞奔过去了，因为面前就有一个飞箭阵，贸然过去只能被射成筛子。小心点通过飞箭阵之后，发现大门的开关不知道被什么东西卡住了，动画适时地提示我们要从两边上去想办法，那还犹豫什么呢？


图 012

从左边上去之后干掉一只狼，继续向上爬就可以把左边的开关扳下来。扳动机关之后不要下去，接着来到高台的的小屋里，在尽头处转身向左可以发现三个横杆。跳过去干掉两只狼后从覆满爬墙虎的墙上攀爬上去跳到一条横杆上，横杆会移动起来，当横杆的移动停止后向前跳就可以扳动第二个开关了。

两个开关都扳动以后就可以踩大门前的那块颜色不一样的砖头来开门。

之后不要急着过关，而是来到大门右边的机关处，还记得这里吗？（图 013）向后跳抓住横杆之后，不等横杆移动到位就跳出去会来到这里。（图 014）之后利用横杆不断向上爬最终来到大门顶上就会发现本关隐藏的**古代遗物**（图 015）。


图 013


图 014


图 015

关卡 2 City Of Vilcabamba

进门之后会有躲避爆头射击的教学，干掉一头熊后继续前进，下面来到一个有柱子的场景，从柱子滑下去可以在矮墙后面找到一个小药包。接着从旁边的墙上爬上去跳上临近对面的柱子（图 016），就可以去对面了。


图 016

来到一个类似村庄的场景，干掉这里的敌人之后从村庄正中的水井下去，顺着水路游到尽头开启开关（图 017），注意氧气的消耗，机关开启之后浮上来，发现真是别有洞天。先开启这里的机关开门，然后走上楼梯一路前进来到一个需要跳到对面，但是脚下平台又明显不给力的场景，这里掉下去也无妨，可以利用下面的兽笼做踏板到高处拿一个小药包，从原来被兽笼挡住的门里进去，最后来到如图所示位置，可以在拐角处找到钥


图 017


图 018


图 019

匙。（图 018，019）

拿到钥匙后先不要着急推进，这里要利用兽笼拿一个收集品。


图 020


图 021

先一枪崩开放兽笼的屋子里的锁，把兽笼从房间里推出来，推到一个柱子边上（图 020），跳到柱子上来到上面的平台（图 021），干掉几只蝙蝠后继续前进，从这里荡钩索到对面（图 022）就可以找到**收集品**了（图 023），本关也只有一个收集品。

拿完收集品后来到下方（勇敢


图 022


图 023

地做个高台跳水吧！），走到村子的大门前，调查大门边上的钥匙孔，用刚拿到的钥匙开门，继续前行来到神殿大门外。

从左侧的小门进去，一路攀爬向上（注意不要跌到水里）来到顶层，继续前进来到机关前，向前跳跃抓住机关就可以开启一边的机关，然


图 024


图 025

后从这里下去，从另外一边进去用相同的方法开启另一边的机关。

进入大门后来到一个需要在斜坡上滑动中起跳来抓住横杆的场景，如果没把握好直接滑下去了也没关系，可以把兽笼推到如图位置跳上去（图 024）。跳到对面后可以发现面前有一个很矮的小柱子，抱着它过去显然不现实，我们需要踩着它的头过去（图 025）。

继续前进，下面的地形比较复杂，我们需要先上到头顶的平台上，先来到地上，然后向前走，可以看见右手边的墙上有可以抓住的地方，利用它向上爬，再跳到身后的横杆上，最后再来到平台上（小心翻上来的地方有飞箭封路）。

踩头通过这里之后，本关就算是过了。

关卡 3 The Lost Valley

从高台上下来，在瀑布边上可以发现一个金色齿轮，从拿到齿轮的地方登上这座瀑布的顶部，跳到瀑布对岸并继续向上，按照提示打断挂对面吊桥的绳索就可以制造一个横杆继续前进了。一路前行走过一座吊桥可以找到第二个齿轮。

找到齿轮后不急着走，回身打断吊桥上的金环让吊桥垂下来（图 026），之后想办法回到刚才过桥的地方（图 027），从断桥上爬下去就可以发现一个洞穴（图 028），进去就能拿到霰弹枪了。同时解开**奖杯“Weapon Master I”**。

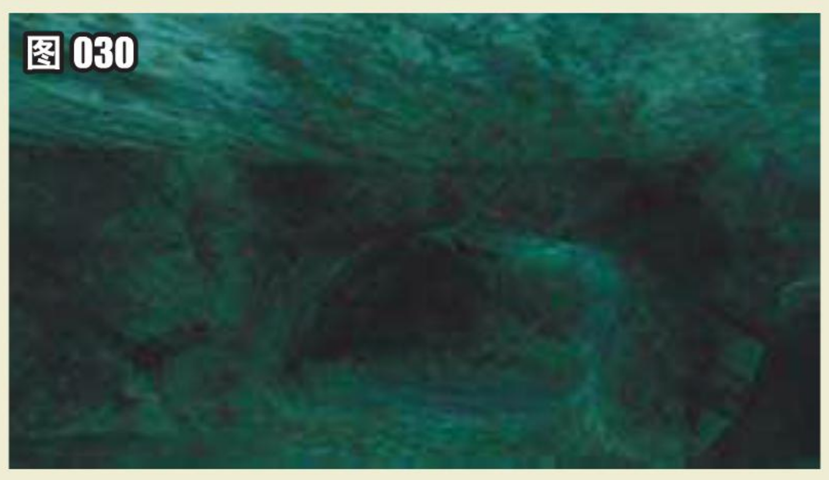

图 026


图 027


图 028

抓住不断移动的横杆跳到瀑布边上的木质阶梯上，沿着石阶不断想上前进，走到尽头开启机关。画面提示水下开了个洞口，不用管它，里面就是有金山银山目前也拿不到（图 029，030）。现在我们需要回到瀑布下面，最简单的方法就是直接跳进水里被冲下去。


图 029


图 030

下面干掉三头狼之后来到水池的另一边，从梯子爬上去上到二层。将其中一个齿轮装在杆头上，再拉动开关就能开启机关。两个转动的齿轮上挂着三根横杆，先跳起来抓住离你最近的横杆（在那个比较小


图 031

的齿轮上），然后看准时机跳到大齿轮上的横杆上，最后就可以跳到对面高处了（图 031）。

依旧是先装好齿轮再拉动开关，就可以继续向上了，来到如图平台后不要着急前进（图 032），因为我们还缺一个齿轮。先向后跳之后继续向上，抓住绳子荡到对面（图 033）。


图 032


图 033

进入对面的洞穴后首先会有一只熊来欢迎你，击毙它之后可以看见场景正中间有个明显让你爬上去的石质平台，爬上去之后先往下看（图 034），跳下去利用那个斜的木板弹墙跳抓住对面的平台（图 035）（弹墙跳的具体方法是跳到这种贴面平台上之后按跳跃键起跳），之后向


图 034

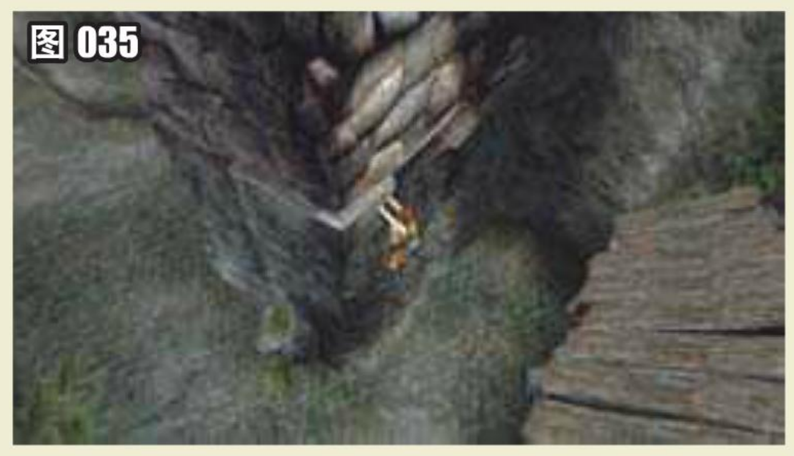

图 035


图 036

左爬到尽头向后跳就可以找到**收集品**（图 036）。

返回石质平台的最上层，利用踩头可以来到下个场景，这里要不断利用这种倾斜平台作弹墙跳，稍有不慎就会粉身碎骨，大家在跳之前可要观察好周围，跳到对面平台后顺着左右两边的石棱爬过去，注意这里会出现几只讨厌的蝙蝠，最好先干掉，捡起地上的大药包后继续前进。

前进途中较低的木桥突然坍塌，劳拉来到了一个带有梦幻色彩的场景，这里出现了恐龙型的敌人，不过也就是加强型的狼而已，消灭掉所有恐龙之后会进入一段过场 QTE，由于关系到一个奖杯，所以建议大家在看到出现 CHECK POINT 提示之后就要警觉起来，这里的 QTE 指令是○ –R1–×，QTE 指令出现的标志是画面变红变慢，注意不要过早按键。

QTE 过场完成后就是与霸王

龙的正式开战，其实这里的战斗很简单，不断地射击它就会积攒它体力值下方的怒气槽（图 037），攒满了之后他就会发动冲击，这个冲击其实给我们提供了重创它的机会，它冲近了之后回避会出现爆头的机会，爆头不仅能给它带来不小的伤害，还能让它一时间失去意识笔直地向前撞，看见场边那些带刺的木桩了吗？在木桩前爆头的话会让它撞在木桩上，一下就能打掉它的大量体力，将其体力打光之后进入 QTE，指令是○－R1。


图 037

（这里不死将其打死的话可以获得**奖杯“Slayer I”**，在低难度的情况下，想死都难）

从恐龙撞开的大门进去能看见第三个齿轮，拿到之后直接潜水下去，游到另一边先利用面前的杆子爬上去，再踩它的头往上爬，终于来到了室外场景，顺着右手边的屋檐跳过去，在尽头顺杆子往上爬。一路前行来到一座断桥边，没想到这座断桥比游戏中大部分完好无损的桥还结实，直接跳过去一点事没有。过桥之后直接爬上桥头左手边的柱子（图 038），跳到中间一个平台之后可以看到身后有一个斜坡，要经受住诱惑不要跳到斜坡上，而是直接跳到斜坡后面去（图 039）这样就会发现一个**收集品**（图 040）至此本关收集品全部收集到了。


图 038


图 039


图 040

回到刚才的平台，这次可以跳斜坡了，经过两次连续的斜坡跳跃之后可以抓住空中的横杆，继续前进会来到一条阴森恐怖的小路，小路尽头会发现一个斜坡，利用斜坡起跳技巧抓住对面的石棱，然后向身后跳就能发现一条路。在这里向右跳就能继续前进了。

这里其实就是我们来的地方，原路返回最外面的大瀑布场景，可惜原路返回装齿轮是不可能的，我们还得坐一回瀑布电梯……来到刚才缺少齿轮的地方装上齿轮，瀑布流速终于减下来了。


图 041


图 042


图 043

你说你看见瀑布后面的门了？别着急，先不要进去，我们还需要回到另一边找一个古代遗物。首先跳下去，然后从另一边爬到瀑布顶层。跳入水中，我们发现已经可以正常游泳了，还记得前面有个水底下的门被打开的动画吗？从这里下潜就能看到这扇门（图 041，042），游进去就能找到**古代遗物**了（图 043）。

从（图 044）图示位置上去，跳下高台，进门，过关！

整个关卡中都不死的话可以解锁**奖杯“In High Gear”**。


图 044

关卡 4 Tomb of Qualopec

利用面前的柱子和横杆来到对面，注意在前进的时候一定要听声音，进入正面的大门之后会听到岩石滚动的声音，这里要立刻跑出来并躲开门口，否则被巨石刮到就是即死。

巨石损坏了道路，我们只有来到场景的最下方想办法。先推动比较高的台子来到这里（图 045），再将垫脚用的岩石推到石棱前（图 046）就可以上去了，然后可以通过刚才推动的比较高的台子做支点来到新的场景（如果距离不够可以下来反复调整这个高台）。


图 045


图 046

来到一个飞箭阵配合梅花桩的场景（图 047），跃跃欲试的朋友请先等一下，从立足平台的最右边翻下去（图 048）可以找到一个收集品（图 049）。找到收集品后回到上面，跳梅花桩的时候中间要先跳到左边的石棱上，否则你会绝望地发现差一点点就是够不到那根可恶的横杆……最后提醒一句，那个横杆可以说完全是个摆设，可以不借助它的力量的。


图 047


图 048


图 049


图 050

到对面之后前行，走到大门前突然脚底下的石板毫无征兆地就塌了，干掉下面的两只狼以后从两边的台阶上到二层把兽笼拉出来推下去充当垫脚石，将兽笼推到如图所示位置后（图 050）就可以开始一连串的攀爬了。

爬到这根柱子上的时候留意一下（图 051），在这里向上爬之后往左看可以发现后面有一间隐藏的屋子（图 052），跳进去就能拿到本关的第二个**收集品**，也是本关的最后一个收集品。

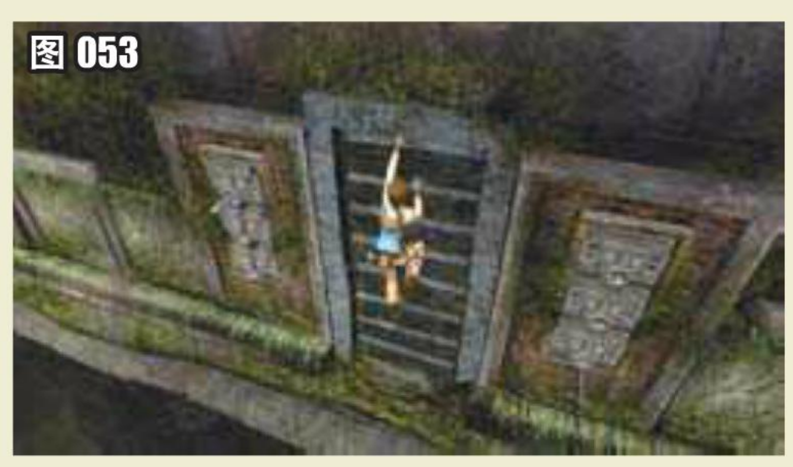

图 051


图 052

拿到收集品后跳回到原来的柱子上，从这里直接跳到开关上就可以开启一道机关。利用另外一边的柱子跳回原来的平台，沿原路返回即可。小心不要被恐龙偷袭。

回到被巨石砸毁的地方，利用垫脚高台来到另外一侧的场景。这里是飞檐走壁配合飞箭阵，不过也不难对付，注意这个样子的地方其实是可以抓住的（图 053）。

穿过两层箭阵后来到一个很


图 053

宽阔的场景，先用钩索跳上中间的残破石阶梯，然后直接跳过去抓机关……你会发现抓不到……这里要通过左手边的柱子爬上去，来到上面就可以很轻松的抓机关了。

最后一个机关到底在哪里呢？其实就在被巨石摧毁的场景里面，从这里跳上去一路前进就能看见（图 054），最后需要进行两次连续的钩索跳，第一次跳出去之后马上按□即可，跳进去就能看见机关了。

从打开的正门进去就可以结束本关了……等等，由于劳拉触动了神灵，神殿崩塌，我们需要马上跑出去，这里不用管别的，一心向前跑就行。

跑出神殿，一切都结束了……等等！拉尔森试图劫走劳拉的收获，这怎么行，揍他一顿以示惩戒吧！QTE 顺序为 ×－○－△。


图 054

希腊

关卡 1 St. Francis' Folly

进门之后首先有两只狮子欢迎你，如果能爆头杀死一只狮子的话能解锁**奖杯“Queen of the Jungle”**，注意狮子的血比较厚，最好用霰弹枪来爆头，不然有可能一枪爆不死。干掉狮子后通过柱子上的裂缝爬到最高层，然后继续前进利用走墙来到一个有浮雕机关的平台（第一个收集品在右手的平台上，可惜看得见拿不到（图 055），这里要用枪射击浮雕上的灯来解除机关，如果不慎射错可以踩浮雕前的砖块还原，用枪射击浮雕机关身上的灯达到如图状态就可以解除收集品前的封锁（图 056），这时候回去就能拿到**收集品**了。


图 055


图 056

回到浮雕机关，把浮雕身上的灯打成如下形态可以解除一扇被封锁的大门（图 057）。可以上另一边平台看到如何开启浮雕对面的大门弄到地球仪，不过想偷懒的玩家可以直接把浮雕打成如图（图 058）状态，大门应声而开。

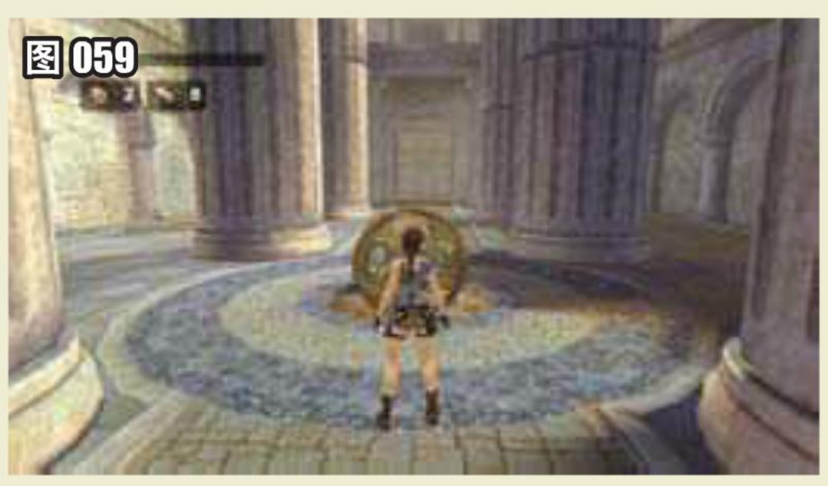
里面有个地球仪（姑且叫地球仪），地球仪的两边有两个拉


图 057


图 058

环，在两边按□键可以拉住地球仪，这时候按△键拉拽就可以拽下拉环，两边的拉环都掉了之后地球仪就会掉下来。将地球仪推到场景正中的机关上就可以继续前进了（图 059）。

从动画中打开的门里进去，到


图 059

下方拉开关开门，干掉两头狮子后把在外面压住机关的地球仪推进来压住里面的机关，开门进去。

下面的场景比较宏大，解谜方法也比较复杂，这里着重提醒大家一点：**所以的带黄色圆环的石柱石台都是可以用钩索拉动的！**

先跳到中间的建筑残骸上，这座残骸分为四个平台，场景中有四个神殿，我们的目的就是在这四个神殿中找到钥匙。首先通过这里下到场景的最底层扳动开关（图 060），阿特拉斯（ATLAS）神殿大门开启，这下我们要往上走了，来到第三层平台可以看见神殿大门（图 061）；不过想跳过去的玩家可以省省了，肯定会摔死的……来到最上层，跳到最面伸出的白色平台上（图 062）开启波塞冬（POSEIDON）神殿大门；回到中间建筑，拉出对面石台（图 063），但是先不要跳过去；拉倒右手边下方的石柱（图图 064）下到石柱所在平台拉倒对面的另一根石柱（图 065），这时候不要往下走，而是顺着连接本层的石柱走过去，之后顺路前进开启赫菲斯托斯（HEPHAESTUS）神殿大门；最后从上层跳到最后一个开关


图 060


图 061


图 062


图 063


图 064


图 065

的位置打开开关开启达摩克利斯（DAMOCLES）之门。

从下往上，先从倒数第二层被拉倒的石柱上向左前方跳来到达摩克利斯之门前。向前走来到机关门前，向门的上方看可以看到一个拉环，拉下来。之后开启机关，用巨石顶住机关门不让它落下来，然后就可以通过巨石和机关门跳进房间里去了（图 066）。


图 066

进去之后拿到钥匙要马上闪开，否则就会直接被砸成肉酱）。走上旁边一个斜坡可以发现钩索能抓到的地方，利用走墙爬上两


图 067

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

边的高台。通过场景正中间的石台来到如图位置打开开关（图067）。出门穿过不断伸缩的剑阵，躲开天上掉落的巨剑，来到另一侧爬上去打开开关。

开启开关之后回到拿钥匙的场景，再一次通过走墙跳上高层，这次要跳到没有开关的那边拿取一个**收集品**（图068）。来到拿取收集品的另一侧，从这里抱柱子反响跳到场景中的高石柱上（图069）。（面对进来时的大门为准）向右边前进，，爬到场景最右边的墙上，这里有一个比较高端的技巧，用语言形容就是首先向左跳，跳出去的同时按□键甩出钩索抓住场景中的抓取点，走墙的时候向背后跳跃。总之跳完之后的结果是来到了对面的高台上（图070）。最后来到大门上方的平台开机关出去，通过来时的机关门时只需要在开启开关后抓住门上的把手跳过去即可。

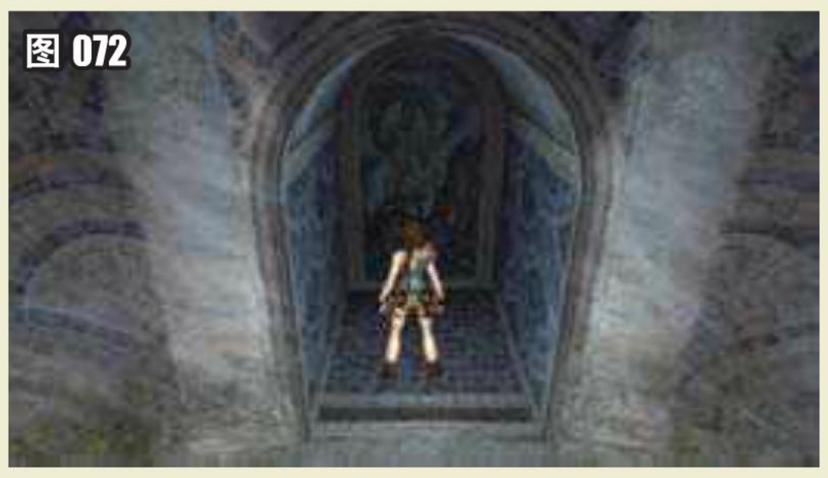
图 068


图 069


图 070


来到波塞冬神殿，跳入面前的水池，来到水下开启机关进去从另外一个出口浮出来。这里的水看起来好象是银色的，不过不用怕，跳进去可以发现一个开关（图071），打开开关之后装有**收集品**的小屋子的门就会被打开，过去捡就可以了（图072）。

图 071


图 072


拿到收集品后从这里爬上去（图073）来到上层搬开那块堵住鱼嘴的岩石让水涨上来。接着下去扳动开关。然后浮上来把图示位置对面的砖块推下去，再把鱼嘴堵住让水落下去。来到下面之后，看到刚才被你推下去的石头了吗？用它堵住下面的鱼嘴。水完全干了之后下到最底层，把木板拉开让它来到如图所示位置(图074),然后去最上层放水，利用木板做踏板跳到对面进去拿到钥匙。之后原路返回即可。

图 073


图 074


然后来到阿特拉斯神殿，先不要进神殿的门，而是通过边缘下落到如图位置（图075）并向左前进，最后可以发现一个**收集品**（图076）。

图 075


图 076


进入神殿之后前进，扳动机关之后走过地缝，会发现面前有个阿特拉斯的青铜塑像，塑像两边有两个靶子，射击两个靶子之后才能拿取钥匙，不过一旦两个靶子被击中，阿特拉斯背后的大球就会滚下来砸死你，躲避的惟一出路就在如图位置（图077），大球滚落下来之后直接通过这里跳上高台就能幸免于难。

图 077


拉下高台上的开关，然后跳到对面的高台开启开关，不过在开开关之前可以在对面高台先拿到**收集品**（图078）。按下开关以后赶快通过地缝，原路返回即可。

图 078


来到最上面的赫菲斯托斯神殿，不要像前几个神殿一样妄图用扒门的方式上去，门会掉下来拍死你的，直接从门前两边的柱子爬上去就可以了。进门之后会先看见一个硕大的电球挂在天花板上。电球会随机电某几个砖块，这里我们需要踩四个明显突出地面的砖块，如果在踩完砖块的时候没有被电到过的话就会解锁**奖杯“Lightning Never Strikes Twice”**，其实这不是一个运气活，观察地板，你会发现地板在不停升降，只要你留在没有升起来的地板砖上就不会被电。

进入内侧的屋子，看到左边凹下去的地板砖和大锤子了吗？我们先要自己去踩那个地板砖，让然后让锤子砸下来，再从锤子上爬上去跳上高台（图079），知道跳到另一边的高台把上面的石块推下来。之后就是本作最强的变戏法：

图 079


1.看到了吗各位，这是一款方方正正的石头（图080）。

图 080

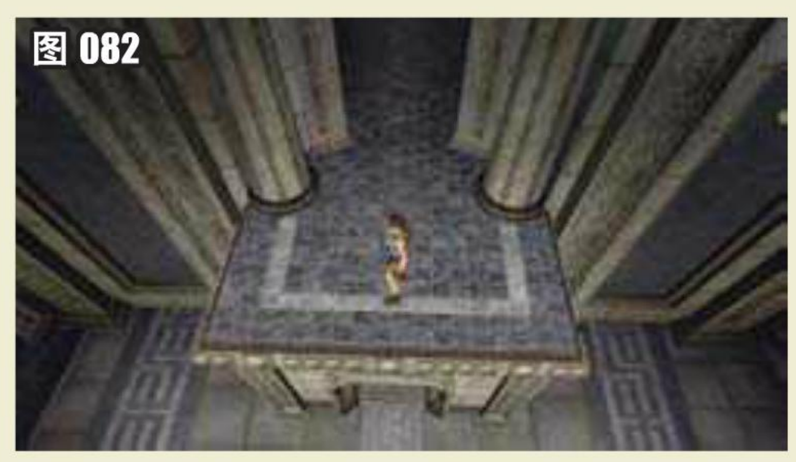

2.砸一下会怎么样呢？
3.它变成了一个人！（图081）

图 081


神奇吧？不可思议吧？那好我们就要在这里造两个人出来……把两个石块加工成人之后，将人形石像推到坑里，保证他们的脸面冲箭头指向的方向（哪边长，哪边就是箭头）。之后再去踩那块砖让锤子砸一下，就可以拿钥匙了。

拿到钥匙别急着走，在这间屋子里还有个收集品，先通过爬锤子来到旁边的高台，然后来到装钥匙的小房间顶上（图082），里面就是**收集品**。

收集齐四把钥匙后就可以来到最下方开门进去了。

图 082


关卡 2 The Coliseum

通过场景上方跳到右手边乱石堆的后面可以找到一眼泉水，我们需要游很长时间，记得在游泳的时候把视角跳到能看到天花板的角度，随时换气才不至于溺水而死。水下虽然有分叉路，但是走哪边并没有实际影响，最后会来到斗兽场（图083）。从水池上来之后可以看到水池边的兽笼，踩着它上墙。向右爬可以拿一个大药包，向左爬可以利用柱子登上高一些的兽笼。之后就可以从这个缺口跳出去。来到斗技场需要先干掉两个黑猩猩，之后就可以利用斗技场的观众席爬上高处了。

这里还是要扒住柱子的裂缝向上爬，上去之后向右手边滑下就可以发现新天地了，我们来到了竞技场主建筑的主席台上，拉动这里的开关会开启下面的一扇小门，不过如果你想进去的话，要先击毙两只黑猩猩和两头狮子……

进门之后发现这里跟我们游泳上来的地方差不多。右手边的


图 083

大型兽笼上有目标物品。先去墙的另一边，发现一个兽笼上有个带把手的箱子，用钩索拉它下来（只能站在这里才能拉到（图 084），我们就有了垫脚的东西，我们要把它推到入口附近，注意通过这里的过程中要利用好木板的突起来卡住箱子再回到入口附近的大型兽笼就可以拿到东西了。

回到主席台上，在开关后面有一扇被封锁的门，用刚拿到的


图 084

钥匙开门来到屋顶。跳到这个平台我们就可以开始寻找收集品了（图 085），首先挂上最近处的圆环（图 086），然后跳出去，钩上第二个圆环，


图 085


图 086


图 087

就可以看见**收集品**了，跳过去拿到它（图 087，088）。

之后回到屋顶，第二个平台上面（图 089），可以发现这里的石堆后面有一把武器（图 090），要拿到它的话需要站在乱石堆的边缘跳过去（图 091，092），在空中稍微调整一下即可。拿到手枪后解锁**奖杯“Weapon Master Ⅱ”**


图 088

继续前进来到贵宾席顶上，从另一侧进入贵宾席。本关结束。


图 089


图 090


图 091


图 092

关卡 3 Midas's Palace

进入宫殿大门，站在石像的手掌上会被点石成金，即死。

拿到之后跳回去继续前进。通过石像爬到二层，在石像背后可以发现一个开关。拉下开关进入打开的大门。中间的柱子有我们要拿的银块，先穿过柱子从这里下去（图 093），收拾掉狮子和猩猩后会发现下面有一个有两个拉环的柱子，不要犹豫，果断拉掉它。


图 093

拿到银块后回到进入这间屋子的地方，从岔道上二楼，通过沙上的石块向上攀爬，来到这里之后（图 094）向右前进，中间利用一次钩索进行飞檐走壁，然后抓住对面墙上的石棱。抓住绳子后需要摆动到如图对面的柱子上（图 095），最后可以来到最高处的


图 094


图 095

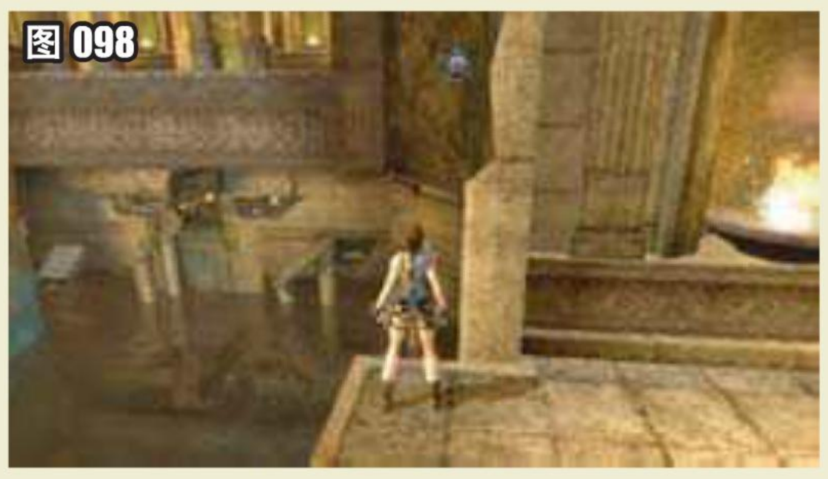
平台。

通过最高处的平台利用柱子来到如图位置（图 096），抓住柱子上的缝隙爬过去，沿路前进就可以进入对面大门了。从通道出来可以看到机关，开启之后雕像后面的门就打开了。


图 096

进入第二个房间后先踩下面前的砖块，然后跳入水中躲开鳄鱼拉下此处开关（图 097），顺着刚升起的柱子爬上去就可以来到一个小房


图 097


图 098

间里开启第二处机关，之后来到这里准备走墙（图 098），我们要找一个很麻烦的古代遗物。

首先走墙跳跃到此处（图 099），落下之后滑行一会儿起跳抓住这里（图 100），从左边跳上去在跳到此图右边的斜坡上（箭头指示方向）抓住头上的横杆（图 101），两次跳


图 099


图 100


图 101

跃后落脚到此处（图 102），利用斜坡跳到右手墙上的石棱上，在利用斜坡跳到小房间里，你就会发现这里……只有一个开关！开启开关后你有九十秒的时间拿到**古代遗物**。


图 102

首先回到最开始的地方，然后跳到那个不断喷火的柱子上（图 103），通过不断切换上下层躲开障碍物爬到柱子顶层。再跳到对面的柱子上拿到**古代遗物**（图 104），拿到之后就可以跳到对岸去拿银块了。搞定收工。


图 103


图 104

回到大厅，爬上二层开开关（图 105），进入最后一个房间，先

进入远处正面的门，在这里有一条小路，把里面的箱子拖出来就可以看到一个开关，通过开启的


图 105


图 106

栅栏门上到二层开启开关，这里需要通过平台跳跃来拿到银块，普通平台踩了就会降下去，而尖刺平台则不会。先从正面的平台跳到左边的尖刺平台上，然后通过斜坡跳到一个平台上，在平台收回去之前跳到这里（图 106）可以拿到一个**古代遗物**。（图 107）

之后不急着上楼，先来到这里


图 107


图 108


图 109

把上面的石块拉下来。（图 108）然后上二楼开启机关，利用平台跳跃跳到这里（图 109）可以拿到一个**收集品**。拿完收集要素之后就可以去拿银块然后出去了。

不明白这里怎么跳的同学参考下图：



回到石像大厅，调查大手，把拿到的银块放上去可变金块，把三个金块镶嵌在雕像的基座上，过关。

关卡 4 Tomb of Tihocan

从动画里打开的水下闸门游进去。水路比较长，难免会呛两口水。在隔壁的房间用挡住门的箱子垫脚上去开开关。接着来到一个很宏大的场景，先去左边转轮盘让水涨上来，接着潜到水下，在这里有一个开关（图 110），拉下之后可以看到最下方有一个栅栏门打开了，游过去可以拿到一个**收集品**。


图 110

之后回到上面让水降下去，回到入口处往右走。经过横杆和挂钩组成的阵势之后到这里把木箱推下去（图 111），之后继续前进把另外一个箱子也推下去。两个箱子都推下去之后，我们也得下去。跳下水池是最好的选择，下去之后来到下层的轮盘处转动轮盘抽干水。把两个箱子都推到最下层去。


图 111



到最下层击毙两只鳄鱼后将两个箱子压在两块地板砖上，利用钩索回到上面去之后开闸放水。把浮板拉到这里来就可以回到上层继续放水了（图 112）。最后利用浮板跳上去就可以继续前进。

被湍急的水流冲到了外面之后，继续


图 112

向下潜即可。游出去可以看到神殿，但是神殿大门紧闭，我们要想办法打开。

先潜入水下，这里有一个洞口，游进去之后就可以拿到本关的最后一个**收集品**（图 113，114）。拿完收集品后从这里下潜可以发现一个岩洞（图 115），里面就是大门的开关了。


图 113


图 114


图 115

开启神殿大门之后，走入神殿发生剧情，剧情结束后是一场 QTE 表演，习惯跳过 CG 的玩家可要高度集中注意力，因为 CG 完后马上就有指令，这次的指令是○－△，完成之后经历一场“马踏飞燕”的惨剧后就是和两个马人战士开战了。

正常情况下两个人马战士是很难打死的，他们的机动力非常强，常规的攻击方式是绕场跑动扔火药瓶，攻击到一定程度后还会放出石化光线，对付他们首先要不断射击攒满他们的怒槽，然后他们就会使出冲撞攻击，趁这个机会爆头的话就能让他们露出破绽，这时候按□键发出钩索再用△键拉就能拉下盾牌（图 116），拉下盾牌之后他们怒槽满了之后的攻击就变为了石化光线，看到他们使用石化光线的时候走到盾牌前按△键抓起（图 117），就能反弹石化光线，被石化后的马人战士非常脆弱，一阵强攻就能解决问题（图 118）。不死解决马人战士的话依旧有一个**奖杯“Slayer II”**等着我们。


图 116


图 117


图 118

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

埃及

关卡 1 Temple Of Khamoon

进入神庙，先拉断两个带圆环的柱子。利用断掉的柱子很快就能找到一条到上面出口的路。门里的甲虫型扶手一旦扒住就会不断下落，所以动作要快，抓到扶手上就要立刻跳起来。干掉一只黑豹来到外面，这里出现了一种新敌人木乃伊狼，这种敌人会远程攻击，不过攻击模式比较单调，很好对付。


图 119

消灭木乃伊狼之后从斯芬克斯像的左边的柱子爬上去。一路来到最顶上，注意这里要射击靶子来让横杆伸出（图 119）。中间会看到一个残缺不全的斯芬克斯（图 120），它头顶上有间小屋子，在小屋子里有一个隐藏得很深的房间（图 121），进去可以拿到一个**收集品**。拿完收集品后继续前进，来到正面的斯芬克斯后面拉动开关，就可以进入神庙内部了。


图 120


图 121

走过长长的走廊后来到神庙墓室，先不管周围的石像，来到最深处打开机关，然后迅速跑回刚进门的地方，跳到石像手持的石板上之后，趁对面的石像还没有收回去再迅速跳到另一侧，在另一侧前进利用钩索抓到对面的石棱就可以继续前进了（图 122，123）。

进门之后把楼梯边下路上的砖头拉过来垫脚，下面的机关比较坑爹，首先是第一个横杆会不时收进去，其次是最尽头的甲虫型扶手是无论如何也抓不稳的，所以这里要迅速按△扶稳之后马上往上跳。通过这里之后来到一个很开阔的庭院，我们要做的就是跳进中间的水池子里，潜下去开启机关然后从打开的闸门里游出去（注意闸门是有时间限制的，抓点紧），从另一边浮上来。之后以最快速度跳到上层（图 124）。再利用两根柱子跳到上层开启机关。


图 122


图 123


图 124

落下来的砖块会卡镇住伸缩平台不让它缩回去，我们就可以从平台上从容地走到另一边爬上去了，不过之前请把砖块推到如图位置（图 125），否则跳不过去。之后以最快速度通过伸缩平台和甲虫扶手跳到如图位置（图 126）。向左前进来到高台拉下对面的活板门，然后通过天花板上的挂钩快速跳过去。


图 125


图 126

开启门内机关后利用分成两块的天花板来到房顶上（提示，先往你面朝方向右手的天花板跳，不然只能听到“扑通”一声重新来过）。

来到楼顶上开启开关，你说你看到青铜狗雕像下面开启了一扇门？别急，跳下去之前先往左看（图 127），利用头顶上的挂钩（一共四个）来到狗雕像房间的顶上可以获得一个**收集品**（图 128）。


图 127


图 128

拿完收集品就可以跳下洞口了。清理完豹子之后从旁边的石柱爬上去。回到上面沿路前进。进入下一个房间，先不要管动画提示，从左边的入口进去上梯子（图 129）。上去之后利用走墙（图 130）跳到左侧墙上的扶手上，然后向后跳到柱子顶端，之后一直进行柱上活动，来到这根柱子后不要试着往有收集品的平台跳，那需要一双翅膀才过得去，我们要翻到柱子后面（图 131，加图注）跳到中间那根柱子上再跳到墙上。再次利用钩索走墙的话就能找到**收集品**了。（图 132）

拿到收集品以后走出这间屋子爬楼梯上楼，发现回到了入口处六个石像的墓室，不过这次是在整个场景的上层，打开这里的开关后石像又开始聚拢，抓紧时间跳过去来到另一边的小屋里。打开这里的开关之后原路返回刚才拿收集品的屋子。


图 129


图 130


图 131


图 132

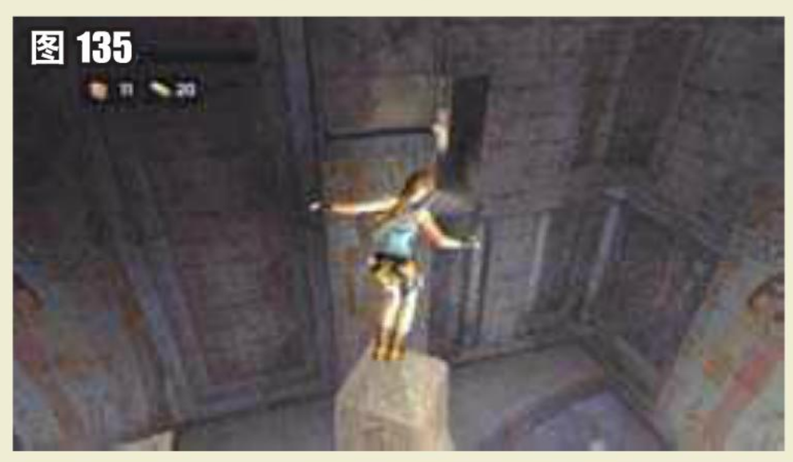
和刚才拿收集品一样，我们也需要走墙，不过这次不是往身后的柱子上跳了，而是直接向左走墙跳跃拉机关，从地上的空洞跳下去直接进入身边的入口。来到有四个方尖碑的场景。首先我们可以看到场景周围的石柱下面的砖块可以挪开，挪开之后如果下面的砖块是白色的（图 133），那就进去记住里面的形状，然后出来把方尖碑上面的标志和下面的图画对应起来。

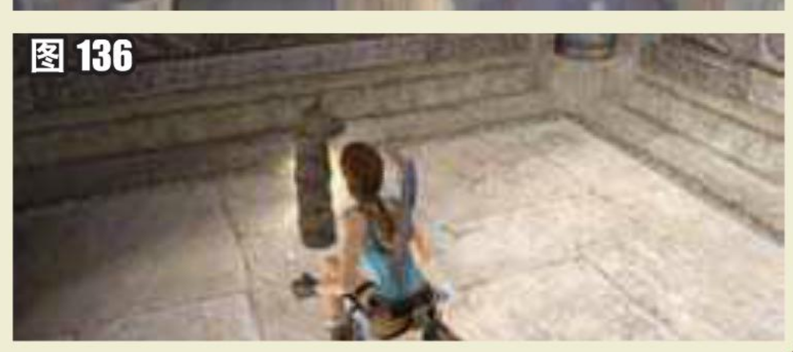
门开了之后先不要进去，而是先找到一个有裂缝的柱子（图 134），把它下面的砖块拉出来垫脚，然后爬上柱子，一路前进跳过四个方尖碑来到隐藏房间前（图 135），跳过去就可以拿到一块**古代遗物**（图 136）。

进门，过关！


图 133


图 134


图 135


图 136

关卡 2 Obelisk of Khamoon


图 137

进门后开启右侧开关，之后去中间的石柱那东西。发现通向其他三件物品的连接桥都是收起的，看得见拿不到。只能一一去找开关。跳下水后从这里上岸（图 137），穿过走廊内的巨石开关之后来到一个小屋子，跳到机关上开启它，然后迅速跳到正后方的石柱上等待机关还原石柱自己升起来。爬到中间可以看到一个开关（图 138），开启开关后 90 秒爬到顶层的话可以看到这个横杆和大门都是打开的（图 139），进去能够拿到**收集品**，这个收集品的获得需要长时间的练习，中间不能出一点错。接着就是不断向上攀爬，这里道路比较简单，但是对操作水平有着较高的要求，而且路途比较长，一定要有耐心。


图 138


图 139

继续前进来到大方尖碑的上层。先走右边过去拉开关（小心中间会坍塌的扶手）。然后返回入口，这次向左进发（同样小心会坍塌的扶手）。来到一座大厅。先到最下面开启机关让连接方尖碑的桥落下，然后直接从刚开启的门里回到方尖碑场景，再走原路绕回刚才的大厅。这时候可以发现墙上的钩索抓取点都伸了出来，这里就可以拿收集品了。首先通过正面的拉环走墙（图 140），都到尽头的时候反向跳跃走墙来到一个小平台（图 141），再跳到下面的小平台就可以拿到**收集品**了（图 142）。随后自杀可以快速回到大厅的入口。

跳到刚才的小平台上，这次不要往下跳，而是往上走进入最顶上的通道，最里面的开关有开启了一座桥。


图 140


图 141


图 142


图 143


图 144


图 145

跳到最下方的水池中回到本关刚开始的场景，通过横杆进入如图场景（图 143），躲过里面的机关后来到一个阳光明媚的场景。进房间后先不要开启机关，而是直接下到最底层，干掉三个木乃伊狼之后跳上高台，通过扶手横向攀爬（图 144），一直向左来到这里（图 145），拐进去就可以拿到收集品了（图 146）。回到最上方，从左手边跳上去拉动开关之后旋转的刀叶开始出现，这里不要犹豫，马上向下落才不会被削入深渊。一路躲避刀叶来到这里（图 147），之后走墙来到如图所示位置（图 148），利用走墙中


图 146


图 147


图 148

向后跳的技巧来到图中劳拉背后的平台（图 149）。爬上平台后利用平台上部的扶手抓住两个平台中间的横杆，就可以来到放有**收集品**的平台了（图 150）。拿到收集品之后向下走，来到这个平台，进入大门。

大门里的走廊遍布刀丛，小心通过后打开最后一个机关，最后一座连接桥也放下来了。赶快上去拿吧！

拿到所有的物品之后，水下的栅栏门也开了，游进去从另一边浮出来，这里熟悉吧？原路回到神庙外面，干掉一只弱化的人马战士之后把四样道具放在正中的小方尖碑上，顺利过关！


图 149


图 150

关卡 3 Sanctuary Of The Scion

进入大门后的第一个谜题比较有难度，四个转盘中，转动其中一个转盘，相邻的两个转盘也会做完全相同的运动，而对角线上的转盘则不会运动，利用这个原理把四个柱子组成如图造型即可。（图 151）


图 151


图 152

顺着升起的柱子爬上去，跳过走廊来到一个巨大的斯芬克斯雕像身后，先下去来到斯芬克斯对面的墙前，爬梯子上去，走右边的路，利用柱子上到最高层，通过天花板上的吊环来到斯芬克斯头上捡到武器（图 152），同时解锁**奖杯“Weapon Master III”**。拿完武器后继续前进，落到高台上开启开关的话会对后面的攻关有所帮助。

进入高台上的大门，来到最里面的屋子，这里解谜的要点是把四个柱子都升起来，也就是把四个棕色石板都拉到机关里扣住。进门之后先不要走下台阶，向右看一看，跳过去一路向下的话可以拿到一个**收集品**（图 153）。之后可以用存档再读取的方法回到上面。下来到这里之后往左走（图 154），来到这里之后先爬到比较近的那个棕色石板上（图 155），将石板拉下来扣住之后入水来到水面上惟


图 153


图 154


图 155

一的平台上。跳到离你最近的石板上不断向上爬，最后爬到这里（图156），然后爬到离你比较远的那个棕色石板上。把它拉下来。


图156

回到刚才图示的地方，可以发现背后的白色平台已经出来了，通过白色平台跳到对面的棕色石板上把它拉下来（图157）。最后还有一块石板，把它也拉下来吧。


图157

通过升起的石柱上的扶手跳到中间的桥上，回到最高层开启开关即可解除谜题。下到中间的桥上进入密室拿到道具。之后就可以从水面平台上打开的栅栏门出去了。

之后要做的事情几乎是刚才的重演，来到斯芬克斯对面的墙，这次我们要往左爬了，爬到顶进入最里面的屋子，里面的谜题也基本上一样，这次我们直接图示好了，石柱升起来的顺序是：ABCD（图158），中间可以利用已经升起的柱子的扶手。之后和另一面一样，拿到道具之后收工走人。

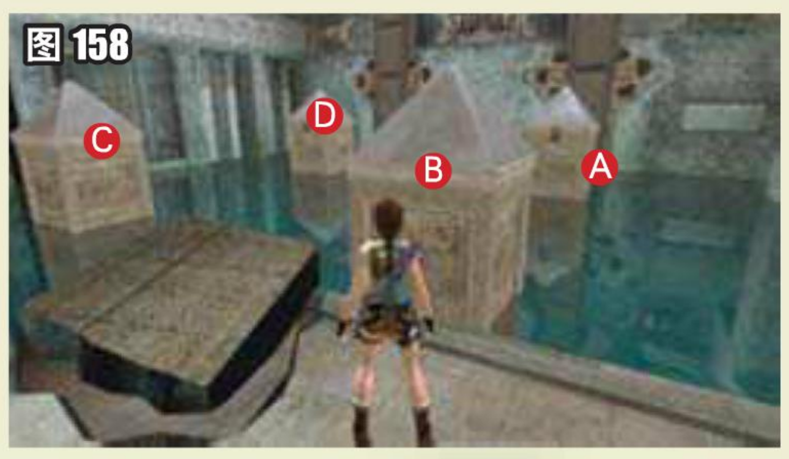


图158

回到大斯芬克斯的场景，干掉两个木乃伊人马后来到斯芬克斯正面，把钥匙装在大门两侧就可以开启斯芬克斯正面的大门了。开门之后面前有个巨大的石球，推着石球走，用石球碾死六只老鼠可以解锁**奖杯“Like a Rolling Stone”**，老鼠的数量总共是七只。

来到最下方之后就是金字塔的主墓室里，不过浸水严重，先跳到水里游到水面正下方两个塑像之间扳动机关降下水位。之后踩着那尊狗头石像的脚向高处进发，一路攀爬来到狗头石像中部（注意梯子那里需要推方向上＋跳跃才能跳到身后去），这里有一个机关门，需要用枪打甲虫改变它的头部朝向来开门，提示就在面前的地上（图159）。进门开机关让水位升上来一点。


图159

继续向上爬跳到另一尊鸟头雕像的机关上开动它，之后抓紧时间游到动画中打开的栅栏门里，从另一侧浮上去之后来到雕像内部，不要急着打甲虫开门，我们可以先去拿一个**古代遗物**。

落到下面的平台去把石块推到水里，之后游回两个石像之间的开关处拉下开关降下水位。把石块推到如图位置做好准备（图160）。然


图160


图161

后回到刚才鸟头石像身上的能打开栅栏门的机关处，打开它，之后抓紧时间连游带跑爬进栅栏门。爬到鸟头石像中部落下一层，然后爬到此处再次落下（图161）。爬到最右侧扳动墙上的机关，之后回到另一侧狗头石像的中部拉下开关提高水位，然后再次来到鸟头石像身上的机关处开栅栏门，游过栅栏门来到上面打甲虫，这次的提示在这里（图162）。栅栏门打开后就可以跳进去继续放水了。


图162

水位再次升高后来到狗头石像身上的甲虫栅栏门游进去，来到狗头石像顶端拉下开关再次提高水位（图163），先别急着出去，游到鸟头石像后面的隐藏栅栏门里拿到**古代遗物**再走（图164，165）。之后就可以从正门出去了。

向前走进入一个大厅，这里敌人数量有些多，最好能用最强火力速战速决。之后跳上这根柱子（图166），之后利用钩索跳到对面的柱子上，继续攀爬来到这里（图167），


图163


图164


图165

在白色柱子上转一圈就可以看到放置**收集品**的地方了（图168）。

之后的任务就是跳到大门左右两边的高台上开启机关，相信玩到这里的玩家不会有什么问题吧（提示：右边的机关要从最右边的两排柱子跳过去，中间需要进行一次走墙反向跳；而左边的则是用中间的两排柱子跳过去）！

进门拿到道具，之后大段剧情，最后QTE表演阶段的顺序是△－×－○。之后本关结束。来到游戏的最后一大关。


图166


图167

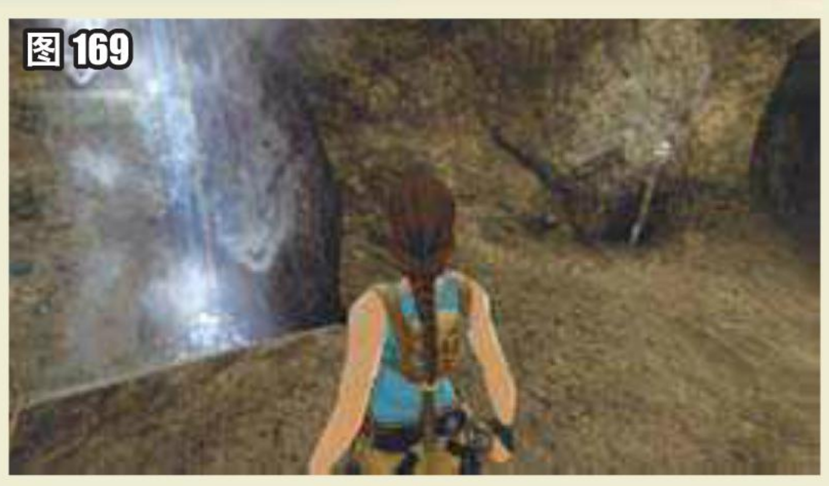

图168

失落的大陆亚特兰蒂斯

关卡1 Natla's Mines

浮出水面后不要上岸，直接游到瀑布后面去上二楼。一路前进并再次跳过瀑布来到这里（图169），进入厂矿办公区。

来到进门位置的左边拿到保险盒，注意现在没有武器，不要


图169

招惹那几只老鼠。回到入口附近进入二楼办公室机器最左边安放保险盒，之后按动旁边的按钮，发现一个大箱子被移了过来。出去利用黄色箱子垫脚上到屋顶，先不要进原来在大箱子后面的洞口，而是通过跳木桩（图170）一路上行，抓住横杆后前跳（图171），通过斜面跳到平台上拿取**收集品**（图172）。

拿到收集品后就可以进入这个洞口了（图173），一路前进来到拿取红色保险盒的地方的上层，


图170


图 171


图 172


图 173

跳下去拿到绿色保险盒（图 174），然后跳起来用绳钩把自己挂在墙上，然后放下绳子直到不能再往下放，向左跑进行跳跃，这样会落在一个斜坡上，虽然重伤但是摔不死，然后就可以拿到保险盒了（图 175）。


图 174


图 175

拿到保险盒之后通过爬柱子登上小平台（图 176），然后跳到对面那个不断旋转的装置上，当装置旋转到何时地方后再跳到并排的两个箱子上，快速通过箱子跳到背后的扶手上，爬上通风管道后向后跳抓到石壁上的扶手，向上可以来到一个非常狭小的空间，从这里起跳抓住对面的扶手上去（图 177），分叉路左走就回到了外面。


图 176


图 177

来到办公室，把新拿到的两个保险盒装在电路上，控制集装箱砸坏小屋的屋顶之后就能进去拿到手枪，终于不再是手无缚鼠之力了……

打破玻璃出门，先不急着前进，而是回到本关刚开始的场景拿取**古代遗物**和**收集品**。从瀑布后面上二楼把这个箱子打下来就能找到**古代遗物**（图 178，179）。之后站在汽艇上打断拉住汽艇的绳子，汽艇滑动


图 178


图 179


图 180


图 181

到这里的时候跳上石棱一路前进（图 180），最后可以在一个岩洞里找到**收集品**（图 181）。

回到拿到手枪的场景，来到拿红保险盒的地方打碎控制室的玻璃跳进去，下去开动轨道车继续前进，走到一半衰男拉尔森出来，不过这里不用跟他开战，劳拉会用 QTE 大法解决他，三个指令都是 R1。干掉他之后记得在他身边捡起霰弹枪。

回到控制室把蓝色保险放回去，然后我们就可以开动开关吊开集装箱了，接下来，上车，冲！

来到岩浆室，先按顺序跳，来到需要钩索抓跳的平台上之后（图 182），通过斜面跳到横杆上（图 183），这时候转个身，向后跳就能拿到**收集品**（图 184）。

从刚才的横杆向正面跳，一番攀爬跳跃后就能来到出口。接下来


图 182


图 183


图 184

的场景利用两侧的石台不断向上，到最上是另一场 QTE，指令是○ –R1– ×，之后记得收走红发男子 KID 的武器。

这个类似坟墓一样的场景需要我们把所有插在半球上的刻纹石柱踩下去，刻纹石柱很好认，上面带有金色文字的就是，不过我们要先去拿一个收集品。

用黄色箱子垫脚一路向上跳，来到如图位置（图 185）后踩着下面那些装置的头像另一边进发，最后会来到这里（图 186），面前有一个踩了之后会塌下去的刻纹石柱，踩在这个石柱上瞬间起跳就可以跳到对面的大石柱上（图 187），绕一圈之后从另一边上来拿到**收集品**（图 188）。


图 185


图 186


图 187


图 188

之后去踩石柱吧。踩下所有石柱后来到最顶端开启机关就能开门了。本关结束。

关卡 2 The Great Pyramid

前进发生剧情，料理掉出现的敌人后往前走右转进门，继续消灭敌人之后往上走，来到这里，先不断攻击靶子让它伸出圆环，利用走墙往上走，但是注意这里的圆环伸出是有时间限制的，所以需要能快则快，所有向上的操作都需如此，这里还会出现敌人的干扰，一定要先扫清敌人再前进，最后，祝大家好运……（这里就是当年著名的深井大地狱了……）如果时运不济，在这里卡两个小时都有可能（比如现在某个正在我后面低声咒骂的家伙）。这里一次不死登顶的话可以拿到一个奖杯，不过可能需要多次熟练。

上到顶层之后先不要进门，而是左边看（图 189），向左边跳来到小房间里可以拿到一个**收集品**（图 190）。回到刚才的平台上进门，穿过走廊来到大厅，这里出现了一个


图 189

镜像劳拉，我们要消灭它，但是用枪打的话只能是把自己干掉，这里要动动脑筋了。

首先和影子一起来到中间转转盘（图 191）


图 190


图 191

然后利用伸出来的石板跳上楼梯，来到二层打开开关（图 192）

下来转转盘，之后来到另一边的二层开开关（图 193）


图 192


图 193

下来转转盘，然后跳到你第一次跳上的那个平台，而镜像则会跳到你刚打开的岩浆池里……这里可能会因为敌人的干扰导致时间不足，清理掉敌人之后重新来即可。

没有影子干扰，愉快地进门吧（图 194）！

进入岩浆池，通过大铁柱到达大门两边的小房间里开启机关，中


图 194

间的大桥就会接上，先别急着过，把门上的砖块打下来（图 195），利用斜坡反向跳跃抓住圆环（图 196），


图 195

再荡到对面的洞里就能拿到**古代遗物**了（图 197）。然后就义无反顾地跳岩浆自杀吧！进入大门之后本关结束。


图 196


图 197

关卡 3 Final Conflict

开始之后就是一场 BOSS 战，不过很简单，这家伙比起秘鲁的那只恐龙来其实没什么长进。

基本战斗方法还是不断打脸积攒怒槽，怒气满了之后引诱它冲过来，站在靠近悬崖边缘的角落里，爆头之后就可以让它的手插在地板上（图 198），之后打手，打到一定程度它的手就断掉了（图 199）。之后站在悬崖前等他扑过来，这家伙就会用它仅剩的那只手扒住边缘，这时候对着它的手一阵扫射（图 200），就能让他摔下去了。


图 198


图 199


图 200


图 201


图 202


图 203


图 204


图 205

继续向前走，可以看见一个收集品，不过目前肯定拿不到，先不理它，继续前进。开启路尽头的机关打开大门，消灭沿途出现的敌人之后来到一个很恶心的大厅，跳进中间的血池子里拉动开关，从刚伸出来的石板上来到上层，把一个兽笼推下去。

不要头脑一热就跟着跳下去，180 度转身你就能看见一个**收集品**（图 201），跳过去拿到它。然后就可以跳下兽笼所在的房间了，把兽笼推到这里垫脚（图 202），跳上高台拉动开关，再把兽笼拉到来时那个看得见摸不着的收集品下面垫脚（图 203），就可以拿到了。把门左右的两个白色石板拉下来（图 204），射击后面露出来的靶子就可以解开前两道水下闸门的封锁。

回到刚才把兽笼推下的房间，上高台。从对面的绿色墙砖上爬过去（图 205），绕一圈进入另外一个墙洞里，从墙洞中出去可以发现这里也有一个白色石板，拉下来射击靶子即可。


图 206

跳出这里回到血池子边上，跳进去游到另一边来到遍布岩浆的场所。落到这里之后向后跳就能找到新路了（图 206），来到下面后不急着前进，首先跳到离你比较远的那个黑色石块上（图 207），然后转向另一边，向前面跳就能拿到一个**收集品**（图 208）。

拿到收集品后来到岩浆河流的另一边，上梯子之后向背后看，可


图 207

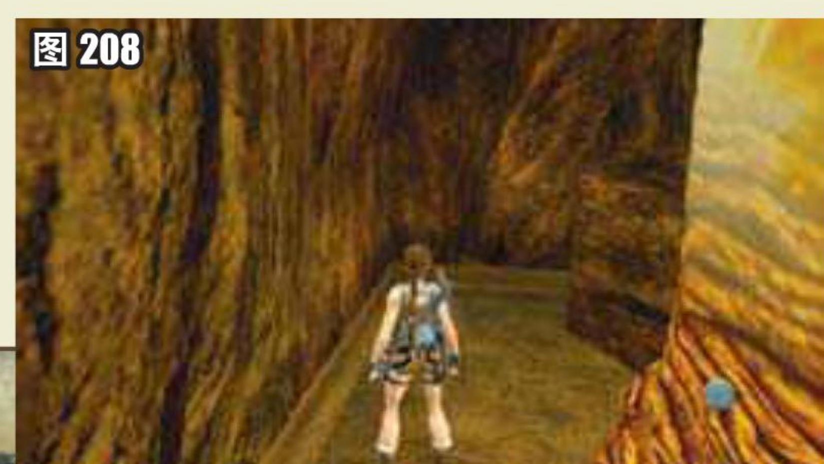

图 208


图 209

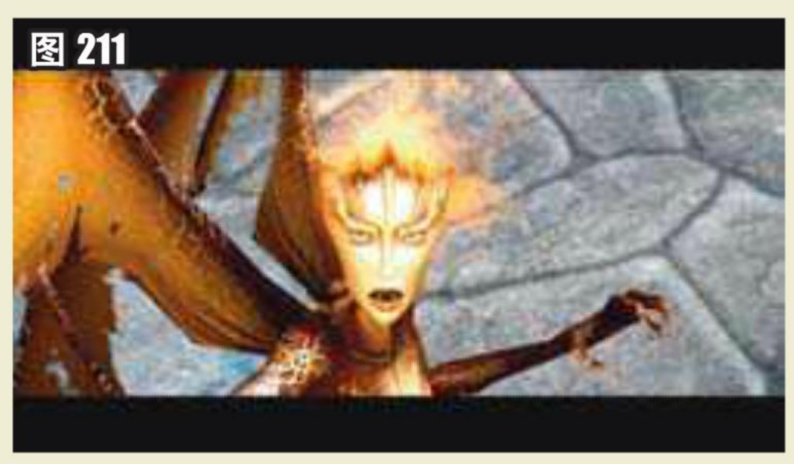
以看见一个圆环（图 209）。利用圆环荡过去来到上面（图 210），跳过去就能拿到**收集品**了。

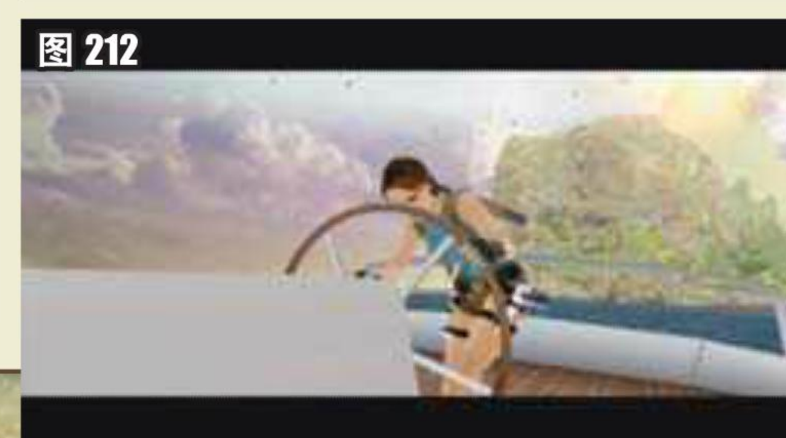

图 210

拿完收集品继续前进，最终 BOSS 战。

最终 BOSS 战简单至极，因为任何武器都能对她造成伤害，打掉一般 HP 之后才能增加她的怒槽，怒槽满了之后爆头就能把她打瘫，换成冲锋枪猛扫，两三个回合就能结束战斗，其实最后一战了，用光药包硬拼都没什么问题，最终 BOSS 战，反正我是打得毫无兴奋感。

最后阶段的 QTE，指令是 ×－○－○－R1－□，欣赏 BOSS 惊恐的表情吧！（图 211，212）


图 211


图 212

白金之路

流程中提到的奖杯这里将不再说明拿奖杯的方法。

Bilateral Disarmament
铜杯

奖杯说明：解除第一大关秘鲁MOUNTAIN CAVE关卡一开始的飞箭机关。

Getting the Goods
铜杯

奖杯说明：获得一个收集品或古代遗物。

Hot Shot
铜杯

奖杯说明：爆头杀敌三次

奖杯拿法：其实很简单，通关过程中这么打死的敌人绝对不止三个，爆头这种最有效率的杀敌方式一定要熟练掌握。

In High Gear
铜杯

奖杯说明：全程不死完成第一大关秘鲁的第三个关卡。

Peruvian Raider
铜杯

奖杯说明：完成第一大关秘鲁的全部关卡。

Good Show in Peru
铜杯

奖杯说明：第一大关秘鲁的所有QTE场景中都不死。

奖杯拿法：参看攻略中的说明和提示。

Peruvian 'fact Finder
铜杯

奖杯说明：找到第一大关秘鲁的所有收集品。

奖杯拿法：参看攻略中的说明和提示。

Weapon Master I
铜杯

奖杯说明：在第一大关第三个关卡中找到霰弹枪

奖杯拿法：这里要特别说明一下，如果第一次途经这里没有拿到，那个过了本大关之后会自动获得一把霰弹枪，这样即使用选关的方式回到这一关也捡不起这把散落的霰弹枪，从而无法解锁奖杯。所以最好第一次路过就拿到。同理还有后面关于双手微冲的奖杯“Weapon Master Ⅲ”

Queen of the Jungle
铜杯

奖杯说明：第二大关希腊中用爆头杀死一只狮子

Greek to Me
铜杯

奖杯说明：完成第二大关希腊的全部关卡

Weapon Master II
铜杯

奖杯说明：第二大关第二个关卡中找到双手枪

Greek 'fact Finder
铜杯

奖杯说明：找到第二大关希腊的所有收集品。

Good Show in Greece
铜杯

奖杯说明：第二大关希腊的所有QTE场景中都不死。

Like a Rolling Stone
铜杯

奖杯说明：第三大关埃及的第三个关卡中用石球压死六只老鼠

Sign Seals Delivered
铜杯

奖杯说明：剧情中找到四个封印。

Good Show in Egypt
铜杯

奖杯说明：第三大关埃及的所有QTE场景中都不死。

Raid Like an Egyptian
铜杯

奖杯说明：完成第三大关埃及的全部关卡。

Lost Island Tomb Raider
铜杯

奖杯说明：完成第四大关失落的大陆亚特兰蒂斯的全部关卡。

Weapon Master III
铜杯

奖杯说明：在第三大关埃及的第三个关卡中找到双手微冲。

Slayer I
铜杯

奖杯说明：第一大关第三个关卡与霸王龙的BOSS战中不死击败霸王龙。

Egyptian 'fact Finder
铜杯

奖杯说明：找到第三大关埃及的所有收集品。

Lost Island 'fact Finder
铜杯

奖杯说明：找到第四大关失落的大陆亚特兰蒂斯的全部收集品。

Lightning Never Strikes Twice
银杯

奖杯说明：第二大关希腊的第一个关卡中，在赫菲斯托斯神殿中一次也没有被雷劈中过。

Central Shaft Survivor
银杯

奖杯说明：第四大关第二个关卡的“深井大地狱”中一次不死登上最高层。

奖杯拿法：首先在最底层的时候存个档，然后向上爬，死掉就直接读档重来。

Slayer II
银杯

奖杯说明：第二大关希腊的第四个关卡中一次不死战胜BOSS人马战士。

Slayer III
银杯

奖杯说明：第四大关失落的大陆亚特兰蒂斯的第三个关卡一次不死战胜最开始出来的BOSS。

Slayer IV
银杯

奖杯说明：一次不死战胜最终BOSS。

Homebody
银杯

奖杯说明：完成克劳馥庄园的所有挑战项目

奖杯拿法：就算没这个奖杯，也建议进行完全部的挑战项目熟悉操作。

Peruvian Reliquarian
银杯

奖杯说明：找到第一大关秘鲁的所有古代遗物。

Greek Reliquarian
银杯

奖杯说明：找到第二大关希腊的所有古代遗物。

Egyptian Reliquarian
银杯

奖杯说明：找到第三大关埃及的所有古代遗物。

Lost Island Reliquarian
银杯

奖杯说明：找到第四大关失落的大陆亚特兰蒂斯的所有古代遗物。

Peruvian Speed Run
银杯

奖杯说明：完成第一大关秘鲁所有关卡的时间挑战。

Greek Speed Run
银杯

奖杯说明：完成第二大关希腊所有关卡的时间挑战。

Egyptian Speed Run
银杯

奖杯说明：完成第三大关埃及所有关卡的时间挑战。

Lost Island Speed Run
银杯

奖杯说明：完成第四大关失落的大陆亚特兰蒂斯所有关卡的时间挑战。

Home Run
银杯

奖杯说明：完成克劳馥庄园的所有时间挑战

奖杯拿法：关于时间挑战的奖杯，请参考下文的提示。

Good Show on Lost Island
银杯

奖杯说明：第四大关亚特兰蒂斯的所有QTE场景中都不死。

Sweet Victory
银杯

奖杯说明：通关

Dressed to Kill
金杯

奖杯说明：解锁所有服装

奖杯拿法：解锁所有服装的方法可以概括为：获得所有的古代遗物。

Tough Enough
金杯

奖杯说明：Hard难度通关

奖杯拿法：其实Hard的难度没有想象中那么高，因为本游戏的难点在解谜，而解谜是不会随着难度变化的。

Master of Tomb Raider: Anniversary
白金

奖杯说明：拿到除此之外的全部其他奖杯。

获得白金的几点提示

首先强调一点，本作很难，基本上保持了一代的难度，通关的困难不小。好在熟悉一遍之后难度会陡然降低，但是仍然建议玩家尽可能地熟练各种操作技巧并牢记解谜方法，本攻略无法教大家技巧，全看各位自身修行的了。

本作建议白金流程：首先用EASY难度通关，这遍通关的过程中要收集全部隐藏要素；然后选Hard难度通关；熟悉两遍之后，最后来拿时间挑战部分的奖杯。否则还需要大量时间训练才能通过时间挑战。

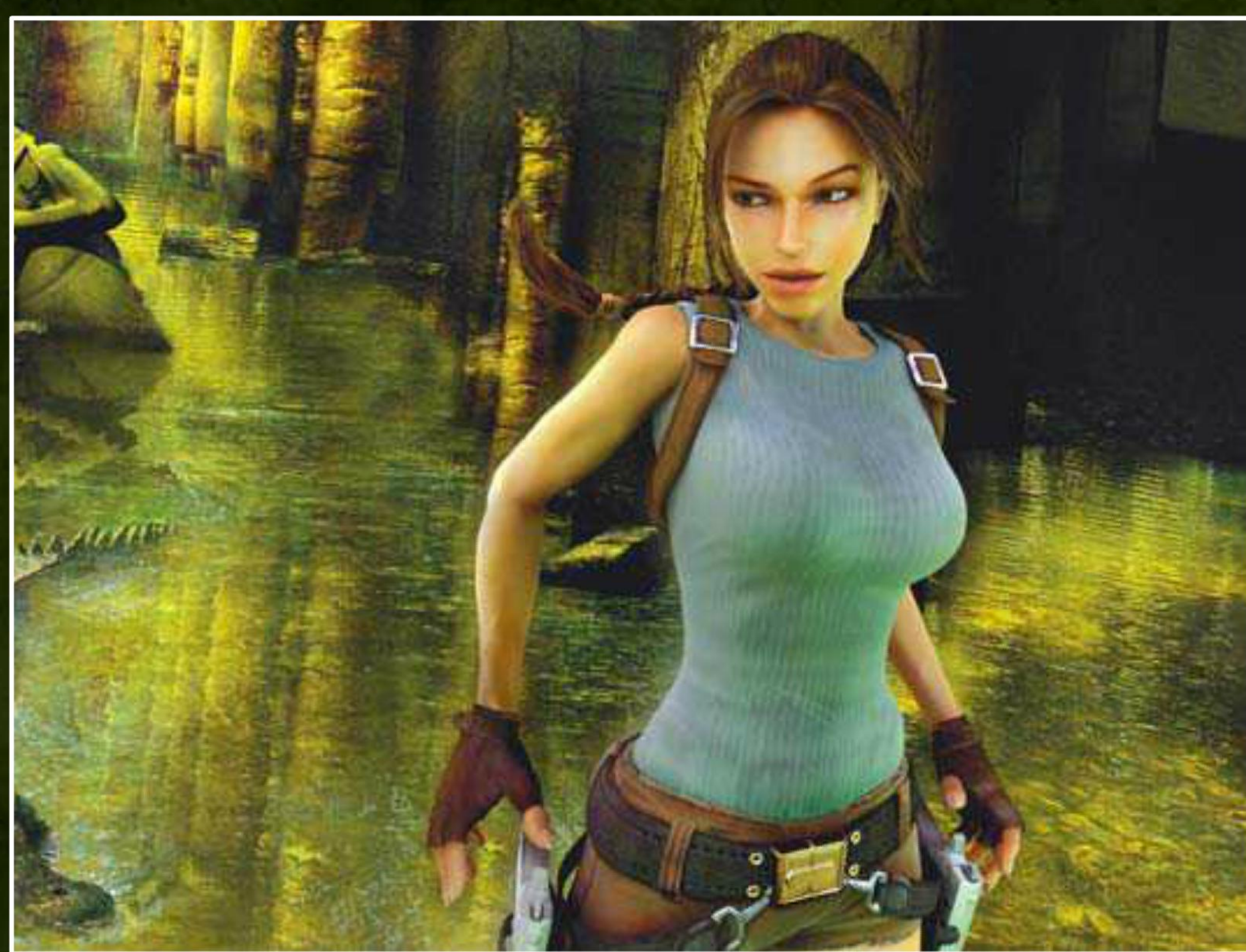
关于收集要素，其实每关有多少，有什么种类的收集要素游戏里都是明示的，按START键开菜单之后选择“LEVEL STATISTICS”就可以看到本关有多少收集要素，看不懂？最后两项就是。



附表 时间挑战全关卡时间上限

关卡名称	时间上限
Mountain Caves	6 分钟
City Of Vilcabamba	7 分钟
The Lost Valley	15 分钟
Tomb Of Qualopec	13 分钟
St Francis' Folly	34 分钟
The Coliseum	11 分钟
Midas's Palace	16 分钟
Tomb Of Tihocan	13 分 20 秒

关卡名称	时间上限
Temple Of Khamoon	20 分 30 秒
Obelisk Of Khamoon	18 分 15 秒
Sanctuary Of The Scion	28 分 50 秒
Natla's Mines	17 分钟
The Great Pyramid	16 分 50 秒
The Final Conflict	23 分 50 秒
Croft Manor	19 分钟



DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3专辑》Vol.14数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。

[影像集结]



内容包括 《未知海域3　德雷克的诡计》、《尘土飞扬3》、《三连星》、《抵抗3》、《无名英雄2》、《功夫熊猫2》、《龙之信条》、《战地3》、《最后的守护者》、《黑色洛城》、《最终幻想Versus ⅩⅢ》、《最终幻想Versus ⅩⅢ-2》、《极品飞车 释放》等13段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。

[美图集结]



内容包括 壁纸部分包括《未知海域3　德雷克的诡计》、《装甲核心Ⅴ》、《孤岛危机2》、《指环王　北方之战》、《战地3》、《永远的毁灭公爵》、《生化危机　浣熊市行动》、《龙之世纪2》、《极品飞车 释放》、《暗黑破坏神3》、《尘土飞扬3》、《机车风暴3》、《山脊赛车3D》、《上古卷轴Ⅴ 天际》、《地牢围攻Ⅲ》、等多款游戏的40余张精选游戏壁纸；另有《漫画英雄对Capcom 3》画廊欣赏、《CLANNAD》、《人鱼之泪》CG集，以及《真・三国无双6》全壁纸等总共超过500张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。

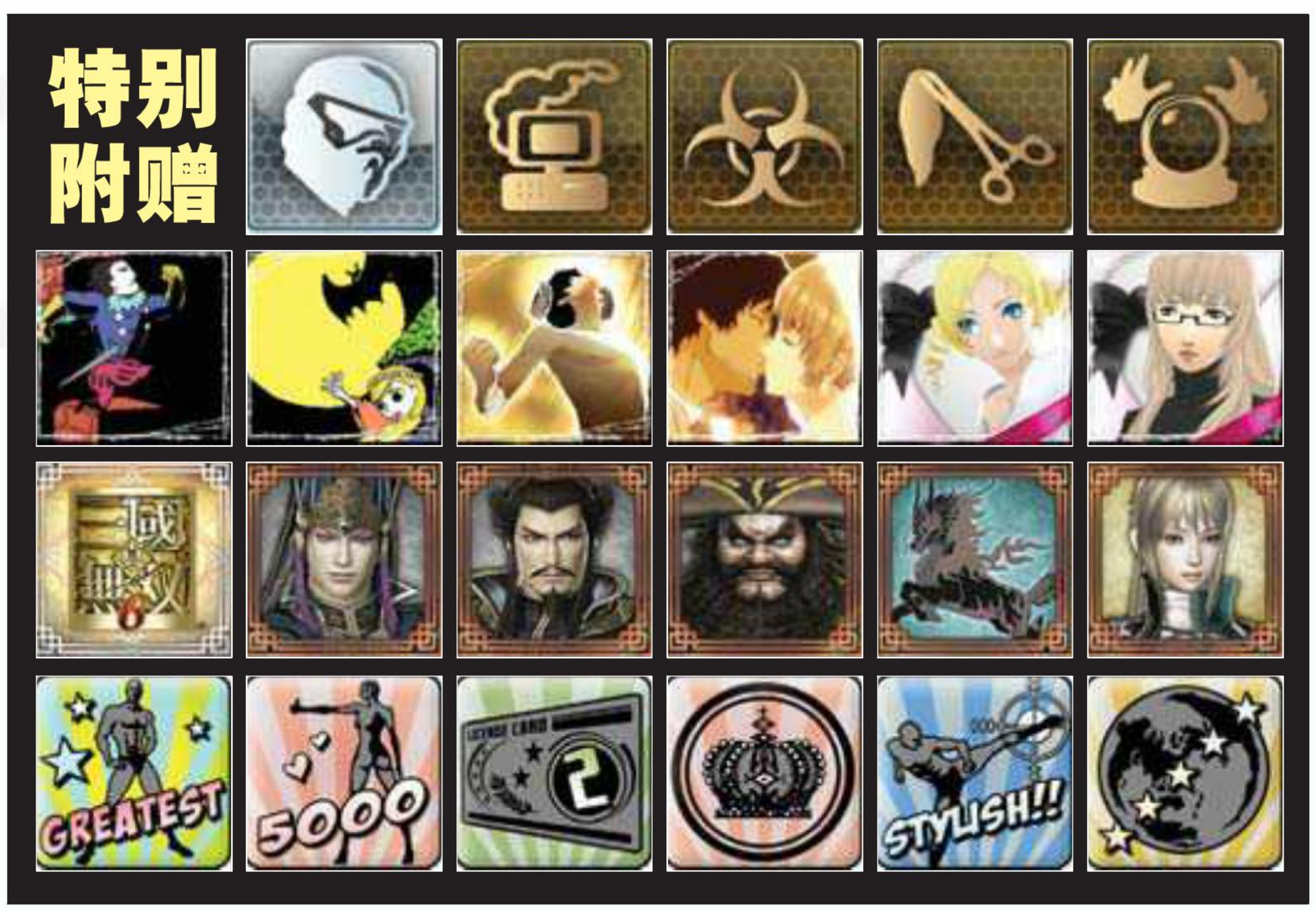
[音乐集结]



内容包括 《白骑士物语 光与暗的觉醒》原声音乐集、《如龙 终焉》预约特典CD、《人鱼之泪》主题曲音乐集，乐曲总数超过40首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。

特别附赠



内容包括 "奖杯图标大集合14"收录了《死亡空间2》、《凯瑟琳》、《漫画英雄对Capcom 3》、《孤岛危机2》、《真・三国无双6》、《套娃大冒险》、《人鱼之泪》、《F1 2010》、《国际板球2010》等12个光盘及PSN游戏的奖杯图标，格式为PNG，总数近500个。

使用指南 "奖杯图标大集合"中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。

[主题集结]



内容包括 《GT赛车5》、《入口2》、《边缘战士》、《龙之世纪2》、《街头霸王Ⅳ》、《王国之心》、《海豹突击队4》、《蝙蝠侠》、《上古卷轴Ⅴ 天际》、《辐射 新维加斯》、《杀戮地带3》、《未知海域3 德雷克的诡计》、《异说 012 最终幻想》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计超过50个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。

PS3专辑

VOL.14

PS3 SPECIAL

特企集结

赛车风暴启示录——《机车风暴》系列幕后

PSN蒙难记——真相与内幕调查

先机，后手

攻略集结

杀戮地带3/真・三国无双6

魔界战记4/侍道4/机车风暴3 启示录

死亡空间2/古墓丽影 合集



劲作集结

质量效应3/未知海域3 德雷克的诡计

无尽传说/梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3

马克斯・佩恩3/超次元游戏 海王星mk2

植物大战僵尸/孤岛危机2/人鱼之泪/CLANNAD

漫画英雄对Capcom 3/极品飞车 热力追踪/F1 2010

ISBN 978-7-89476-616-8

9 787894 766168

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-616-8

PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)